univers

# >interactif

>interactif

Culture & technologies interactives #4 Août/Septembre 1995

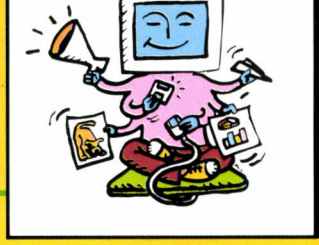
## Génération Surdoués

## Je suis un média
les écrans parlent de vous

## Les PDAs
des secrétaires en Silicone!

# techno illegale
mais en vente partout!

Une publication Pressimage ©
>interactif n°4
été 95
M 6330 - 4 - 35,00 F-RD



# Outline™

LE RESEAU MICRO

# Attention

## ça va exposer!

Artistes présentés

1 *Théodora*
2 *P. Neumager*
3 *R. Curchod* *
4 *J. Lambert*
5 *V. Saüquere* *
6 *J.F. Colonna*
7 *Arkham*
8 *P. Reznikov* *
9 *E. Bravo* *

* *Représentés par Illustrissimo*

## Artline

**Artline**, c'est un nouvel espace d'expression online pour les créatifs, une "galerie virtuelle" dans laquelle tout le monde peut exposer.
Artline n'est absolument pas réservé aux créations réalisées sur ordinateur.
La rubrique est ouverte à tous les styles et toutes les formes d'expression: photos, illustrations, textes, animations, sons...
Si vous nous adressez des créations sous forme "papier", nos graphiste se chargeront de les transformer en fichiers graphiques visualisables sur le serveur.
Nous ferons une sélection régulière des oeuvres reçues.

**Pour tous détails sur l'opération, ou pour recevoir un dossier de presse, contactez Lewis Wingrove ou Nicolas Gerbaux**

**(16) 72 65 50 00.**

**RECEVEZ GRATUITEMENT VOTRE DISQUETTE D'ACCÈS (PC ou MAC) SUR 3615 OUTLINE**

INFOGRAMES TELEMATIQUE
84, rue du 1er Mars 1943
69100 VILLEURBANNE
Tél 72 65 50 00 Fax 72 65 50 01

# l'édito du n°4

"Quand on s'amuse à s'ennuyer, est-ce qu'on s'amuse OU EST-CE QU'ON S'ENNUIE?"
Marcel Jouhandeau.

"Too many fools following too many rules". Il y a trop de fous et ils suivent trop de règles. Trop de différences et pas assez de nouveautés. La volonté d'être quelqu'un à tout prix, faisant suite -sans la détruire vraiment- à l'ère moutonnière de nos parents, c'est la nouvelle rationalité fin de siècle. En plus bruyante.

L'explosion des micro-cultures, hier souhaitable, a créé une nouvelle "correction": il y a le *bon* écrivain drag-queen, le *bon* DJ jungle, le *bon* économiste libertarien... comme il y a le bon plombier, le bon informaticien, le bon flic. Appellations contrôlées. "Tu n'es pas des nôtres. Tu n'es pas une drag-queen" disait recemment un membre du public à une créature venue faire le témoin dans *Ça se discute*. Le cocoon de la normalité et du salariat a été remplacé par le cocoon des styles. Une idée de base (donc basique), un code, le mot de passe, et on est "valide", tamponné du bon label. On a droit au "reespekt" de la tribu. A l'image du modèle technocratique qui veut des spécialistes de tout, partout et n'a plus de projet global depuis 20 ans, l'underground -et sa plus délirante expression, le Réseau- est devenu "genre-iste". Il n'y a plus de bons et de mauvais tableaux, de bons et de mauvais disques, il n'y a que de bons et de mauvais concepts. C'est l'idée de: "Pour ceux qui aiment c'est bien".

Merci, mais je le savais déjà.

Pour cette raison, une précision s'imposait: NOUS NE SOMMES PAS LA GAZETTE DES "TECHNOS", de ceux qui croient que le bonheur est un truc simple, qu'il suffit de 300 chaînes de télé, d'un disque de 800 mégas, d'un sandwich à la viande de légumes commandé sur Internet, et d'une compil des 320 meilleurs morceaux d'Aphex Twin. On serait... genre... un tout petit peu plus "prise de tête" que ça. Nous sommes un journal qui parle de la TRANSMISSION DE LA CULTURE, DU NOUVEAU MONDE où deux grandes tribus se frottent l'une à l'autre: les hommes et les machines. Le "techno-enthousiasme" n'est pas le "sub-genre" auquel nous adhérons puisque nous n'adhérons à aucun sub-genre. Il doit y avoir autre chose à dénicher qu'un système de signes de plus. Platon a inventé la théorie des Idées, en plein brouhaha rhétorique et sophistique..., si quelqu'un a autre chose à proposer qu'un catalogue de panoplies, nous voulons réussir à le repérer. Ce chemin se fait en marchant. En zappant peut-être. Mais toujours à la recherche de l'inzappable.

ON ira TOUS au Paradis. Sinon je refuse d'y aller.

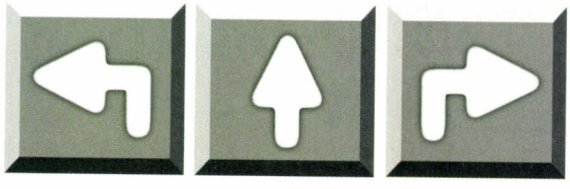


Photo: Pierre Andreotti.

n°4 Août/Septembre 1995

## Macoolisme
Attention l'abus de Mac est dangereux pour la santé.
32

## Techno illégale
Les secrets bien gardés des produits presque interdits.
38

## Le Net s'amuse!
Ha ha! Qu'est ce qu'on rigole sur le Réseau.
42

## Conspiration du CD
Vinyle is not dead.
48

## Rumeur techno
Elle court, elle court, c'est du pipeau, voici la rumeur techno!
52

**06 Courrier**
**10 Regards croisés.** Deux personnalités commentent l'actualité du mois.

**12 Mix.** Le fourre-tout de l'actualité techno.
**24 Fatal Error.** Les colères méritées!

**26 Technologiquement Correct.** Totalement gadgets, rigoureusement indispensables.

**30 Accélérations.** Tous les mois, des billets d'humeur écrits par les acteurs de la nouvelle frontière interactive.

**84 Une personne, un objet.** La solution à l'objet du problème.

**Spécial été, le Net s'amuse!**

du surf

sortez dehors!

# car c'est l'été!

du temps

**aimée**
rigole

**A.T&T.**
sort un beau Bi Bop

**monsieur X**
consomme dans la semi-légalité

**la vache électronique**
fait MOO

**mimi**
donne des envies d'Orient

**jan**
montre son oeuvre sur le CD-Rom

**mark**
crée des vêtements cyber

**douglas**
a plus d'un tour dans son sac

## Auto-médiatisation
Stars d'un jour, à vous de frimer.
58

## Génération surdouée
Petits et déjà malins.
62

## Lab of Sega design
Les sens du jeu.
66

## Les MOOndes virtuels
Le verbe prend vie.
70

## Les PDAs
Deux utilisateurs comparent le Psion et le Newton.
74

**86 Nouveau métier.** Chaque mois, un métier de l'interactivité dévoilé.

**88 Human Koala.** Les produits de l'interactivité testés par l'ami marsupial de la rédaction.

**93 Abonnement.** Pour ne plus jamais être seul.

**94 Culture.** Un film que la culture ne renie pas.

**96 Free Info Services** Les adresses, les contacts, les références des produits chroniqués.
**98 Miniteler.** Le *3615 senso-sessuel!*

& cd rom

# Courrier

EN 10 ANS DE LECTORAT TECHNO, je n'avais jamais vu ça. J'en étais arrivé à croire que la presse informatique allait virer à l'annuaire des pompes funèbres. Alors je vous le dis tout Net: vous faites un canard qui cartonne comme une fusion d'atomes. J'aurai du plaisir à le faire lire à mes enfants dans 10 ans, même s'ils préfèrent s'éclater au mandala. Au fait, je tiens à dire que pour planer sans dope (cf l'article béton d'Ariel Wizman) le jeûne c'est pas mal, mais la bouffe, la vrai, ça vaut aussi le détour. Logiquement votre

**Jean-Pierre Gregorio**, Alençon

>JE VOUS AIME. Non, vous n'avez pas compris, alors je vais vous le répéter bien fort: JE VOUS AIME!! Chaque fois que je passe devant le kiosque de la Gare, je vois votre couverture. Vous savez? Celle qui fait ressembler le reste des autres journaux à des coupures de la presse albanaise. J'ai adoré les photos de Mondino! La classe! Non, vraiment. Et puis cette histoire d'immeuble câblé, c'est trop. Peut être qu'un jour nous serons tous cablés dans la tête. Et là, ça sera comme dans un rêve. A ce moment là, vous saurez en même temps ce que je pense de vous mais je crois que vous le savez déja.

**Nadia Wilgoer**, Paris 18ème

>Attention, trop d'amour tue l'amour.

>JE VIENS D'ACHETER votre magazine pour la première fois et franchement je regrette d'avoir loupé les numéros précédents. Jamais je n'aurais imaginé lire un journal qui parle à la fois des nouveaux hippies, du dernier Jeunet et des configurations multimédias. Même le sacro-saint Wired a des côtés monomaniaques comparé à Interactif.

**Alain**, Bagnolet

>APRES LA LECTURE DE LA RUBRIQUE DU FATAL MARIUS CANTO, et utilisateur actif d'un Apple Djin depuis plus de six mois, je ne peux que dénoncer le ton assassin de cet article. J'utilise ce fax-modem et je n'ai pas rencontré tous les maléfices énumérés. Sans entrer dans les détails, l'installation se fait dans la bonne tradition Apple, je ne trouve pas l'utilisation rébarbative ni aléatoire comme le souligne Marius Error. C'est à chacun de bien cerner ses besoins, je cherchais un fax/émulateur, j'ai trouvé en plus un répondeur/mini serveur vocal qui m'a rendu de grands services dans mon entreprise. Certes, le modem est à 2400 bauds, mais le téléchargement, les serveurs, les réseaux et toutes les autres pompes à fric ne m'intéressent pas. Au fait, z'avez vu les prix promos?

**Jean-Jacques Statkus**

>TROIS NUMEROS A ATTENDRE. La rage au ventre pendant trois fois deux mois! Bon, voilà... J'ai pris mon papier et je me lance enfin! C'est n'importe quoi! Qui a écrit cet article sur les filles dans le numéro de février? C'est dingue! C'est n'importe quoi! Bien sûr, j'ai une console, mais ça ne veut pas dire que j'aime les jeux de violence! On ne peut pas dire des choses comme ça. Moi je pense que les jeux-vidéo sont positifs, par exemple pour l'éducation des petits enfants, ça leur apprend à être adroit. En tout cas, ma console ne m'a pas rendue violente.

**Magalie**, 17 ans, Beaumont S/Oise

>OOOPS, désolé, il y a méprise. Rencontrons-nous vite pour oublier tout ça.

>BONJOUR,
J'ai fort apprécié le sujet "accélération" du dernier numéro intitulé "Le pouvoir est dans la case à fax". Ce texte m'a rappelé des idées développées par le prospectiviste Thierry Gaudin, qui explique en effet que plus un pays est interconnecté, moins le joug dictatorial est possible... Il est donc nécessaire de favoriser le développement des réseaux de type Internet qui sont, à mon sens, une chance pour la démocratie. A propos ne serait-il pas judicieux pour *univers interactif* d'avoir une rubrique sur la prospective?
Cyber-cordialement

**Charles**, Lyon.

>Nous y réflechissons. Le seul problème reste que la prospective est un art par essence inexact et peut facilement devenir messianique, donc grotesque. Dans quelques mois peut-être...

>COURRIER INTERACTIF 5/7 rue Raspail 93108 Montreuil cedex
Coordonnées Fax: 49 88 63 64. Village Electronique: 36 70 25 63.
Nouvelle e-mail: interactif@planete.net


>interactif

Univers >interactif
5/7 rue Raspail
93108 Montreuil cedex France
Tél: +33 (1) 49 88 63 63
Fax: +33 (1) 49 88 63 64

Direction générale
*Directeur de la Publication* Philippe Giudicelli
*Directeur délégué* Patrick André
*Assistante de direction* Virginie Guyard
Rédaction
*Rédacteur en chef* Ariel Wizman
awizman@interactif.planete.net
*Rédacteur en chef adjoint* Stéphane Viossat
sviossat@interactif.planete.net
*Rédacteur* Olivier Malnuit
*Secrétaire de rédaction* Catherine Conté
Direction Artistique
Thierry Chapuy & Guillaume Wolf
Photographes
Pierre Andreotti,
Yann Melet
Ont collaboré à ce numéro
Géraldine Adam, Aimée, Emmanuel Chanial, Natacha Gauthier, Géraldine, Myriam Boutoulle, Farid, Pascal Forneri, Marco, Christophe Katogani, Mimi, Francis Mizio, Daniel Ichbiah, Paul Mathias, Rebecca, Jean Revis, Samantha
Remerciements
Christian Bigot, Dominique Chouchan, Douglas Gayeton, Jan Kounen, Wolfang Pauser, Martine Velasco.
Fabrication
*Directeur de fabrication* Jacques Gouffé
assisté d'Isabelle Dubuc
*Assistante de fabrication*
Nadine Debard
Atelier PAO
*Chef du service* Frédéric Levesque
Jean-Pierre Carreira, Cédric Chabrely, Julien Dry, Laurent Filippi, Loïc Le Goff, Céline Gontier, Laurent Langeron, Philippe Martin, Olivier Monbel, Bruno Levesque
Publicité
*Régie publicitaire* CAP1 - 67, rue Robespierre 93558 Montreuil Cedex France
Tél: +33 (1) 48 59 13 14
Fax: +33 (1) 48 59 01 60.
*Chef de publicité* Sophie Costagliola,
*Assistante de publicité* Katia Rouxel
Marketing
Christine de Gandt
*Promotion/Communication* Nathalie Sergent
*Maquette* Fabienne Paparian
Diffusion, ventes
Olivier Le Potvin TE 73 Tél: +33 (1) 49 88 63 75
*Marketing direct* Christine de Gandt
Télématique
Jacques Caron, Laurent Poupet, Arnaud Dadure, Eric Lebette
*Graphistes* Xavier Chambon, Cécile Garret
Administration/Comptabilité
*Assistante administrative* Paulette Sebag
*Chef comptable* Leila Aïthabib,
assistée de Nadia Sahel. Charles Convalot, Stéphane Bouchard (clients),
Patrick Vendendriessche
Service abonnements
6 numéros 175F
Etranger 235F
36, rue de Picpus 75012 Paris
Tél +33 (1) 40 02 03 70

Univers>Interactif est une publication Pressicom, SARL au capital de 10 000F (principaux associés: Pressimage, Philippe Giudicelli, Godefroy Giudicelli)
Siège social et principal établissement
5/7 rue Raspail 93108 Montreuil cedex France
ISSN: en cours
Commission paritaire: 75892
Dépot légal: deuxième trimestre 1995
Imprimé en Union Européenne



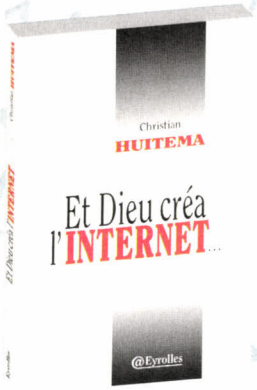
La loi du 11 Mars 1957 n'autorisant aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article 41, d'une part, que les copies ou reproductions strictement réservées à l'usage du copiste et non destinées à une utilisation collective et d'autre part, que les analyses et courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, "toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayant-droits ou ayants-cause, est illicite" (alinéa 1er de l'article 40). Toute représentation ou reproduction par quelque procédé que ce soit constituerait une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants du Code Pénal.

# VOTRE BIBLIOTHÈQUE INTERNET

## Vous voulez prendre de la hauteur ?

### Et Dieu créa l'Internet...

C. Huitema




Dans un récit émaillé d'anecdotes inédites, Christian Huitema nous parle avec un enthousiasme communicatif du courrier électronique, des fameux serveurs Web, de la sécurité du réseau et de son exploitation commerciale. L'histoire, la technologie et les enjeux du réseau par le président de l'Internet Activities Board (IAB).

NOUVEAU

216 pages - **120 F**

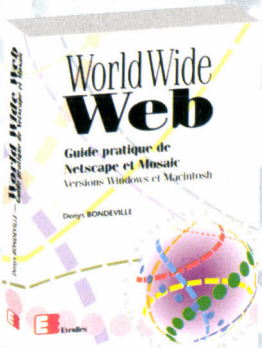
## Vous voulez naviguer avec Netscape ?

NOUVEAU

### World Wide Web

**Guide pratique de Netscape et Mosaic**

D. Bondeville




La créativité et l'innovation sont aujourd'hui du côté du Web. Apprenez à optimiser la configuration de Netscape et Mosaic en fonction de vos besoins, à récupérer images, sons et vidéos et à réaliser vos propres pages Web. Denys Bondeville est responsable marketing de Calvacom

336 pages - **135 F**

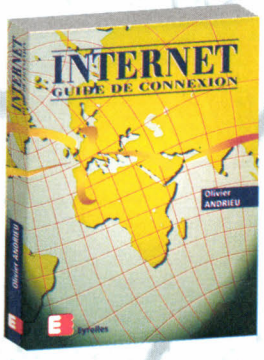
## Vous ne savez pas par où commencer ?

### Internet Guide de connexion

O. Andrieu

Découvrez les différents modes de connexion disponibles, les logiciels nécessaires pour profiter pleinement du réseau, la liste des serveurs Web français et un point précis de l'offre des opérateurs du marché.

NOUVELLE ÉDITION




256 pages - **160 F**

### L'Officiel d'Internet 95

O. Andrieu

Le premier annuaire en français

Plus de 1700 services présentés et documentés ! Vous trouverez rapidement les serveurs traitant de vos sujets de prédilection grâce au classement par centres d'intérêt.

Olivier Andrieu est chef de projet Internet à l'Agence pour la Diffusion de l'Information Technologique (ADIT).

256 pages - **98 F**

## je commande

(ces ouvrages sont disponibles en librairie)

| Titre | Code | Prix |
|---|---|---|
| World Wide Web | 8903 | 135 F |
| Et Dieu créa l'Internet... | 8855 | 120 F |
| Internet Guide de connexion | 8900 | 160 F |
| L'Officiel d'Internet 95 | 8904 | 98 F |
| Frais de port | | 32 F |
| Total TTC | | |

**Je règle**

❑ par chèque à l'ordre de la Librairie Eyrolles

❑ par Carte Bleue

Expire le __ __ Signature

Nom _____

Société _____

Adresse _____

_____

Code postal _____

Ville _____

**Eyrolles** 61, bd Saint-Germain 75240 Paris Cedex 05 - Tél. **44 41 46 16** - Fax **44 41 11 44**

# Joie, joie de l'été, voici le CD-Rom!

## Le contenu!

Vous trouverez dans le CD-Rom 4 plein de nouvelles choses. Si vous pensez que votre film underground, vos collages bizarres (étudiants en arts: wake up!) ou autres compositions ont leur place ici, faites nous signe: ce support est ouvert.
La preuve:
**>Améziane & Corentin**, le Porte-Folio: ces deux graphistes nous ont séduits, à vous d'explorer leur univers.
**>Jan Kounen:** le réalisateur du film culte *Vibroboy* nous ouvre ses portes pour un voyage à travers l'ensemble de ses créations (ne pas oublier de cliquer sur le mot *"mouche"*).
**>Cyber-mode:** Mark Vanko de la Rotor Clothing company (voir page 36) présente son catalogue. Attention: il cherche des boutiques en France pour diffuser ses produits.
**>Le making-of des séances photo:** des superbes filles surgissent de tous les coins de l'écran... enfin presque.
**>Clip Alliance Ethnik** "Simple & Funky" Courtesy of Delabel/Virgin France.

## Audio

Vous pouvez lire le CD d'Interactif dans un lecteur audio en sélectionnant les pistes 2 à 4. Attention! Ne jouez surtout pas la piste 1 sur votre platine laser cela risque d'endommager les enceintes.

2-**Alliance EthniK** "Simple & Funky Remix". Courtesy of Delabel/Virgin France.
3-**Lofofora** "Holiday in France" Courtesy of Virgin France.
4-Interview de **Douglas Gayeton**, le réalisateur du jeu "Johnny Mnemonic".

## PC et compatibles

Lancez Windows. Allez dans le gestionnaire de fichiers. Placez-vous sur le lecteur <D:> ou sur la lettre

**Attention!**
Sur PC, l'installation du driver QuickTime indispensable au bon fonctionnement de l'interface est décrite dans le fichier "LISEZ-MOI" situé à la racine du CD-Rom.

Insérez le disque et découvrez un vrai magazine électronique.

corrrespondant à votre lecteur de CD-Rom. Lancez l'application, qui se trouve à la racine du CD-Rom, en double-cliquant sur le fichier INSTALL.EXE. Le groupe >interactif sera automatiquement créé. Il ne vous reste plus qu'à double-cliquer sur l'icône après avoir installé le gestionnaire QuickTime comme indiqué dans l'encadré.
>interactif 4.
Vous trouverez également dans le dossier SHARE des démos de jeux ainsi qu'un programme dédié à la connexion au MUDs, les mondes virtuels décrits en page 70. Vous trouverez dans les pages Free Info Service les adresses Internet appropriées.

## Macintosh

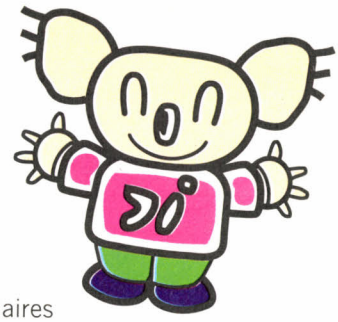
Après l'insertion du CD-Rom dans votre lecteur, attendez que le logo >interactif apparaisse.Installez l'extension QuickTime dans votre système. Double-cliquez ensuite sur l'icône de lancement >interactif.
Les programmes se trouvant dans le dossier SHARE peuvent être lancés à partir du CD-Rom, mais il est préférable de les copier sur votre disque dur..

## Pas de lecteur CD-Rom?

Il reste les tracks audio mais bon...
Qu'est ce qui vous arrive? On vous croyait sympathique et joyeux, munis d'un double vitesse, seriez-vous en fait repoussant et triste? Sans lecteur de CD-Rom et sans ami(es) "équipé(es)"? Allons, allons, pas pour longtemps!

>>si vous voyez cette icône, c'est qu'il se passe quelque chose dans le CD en rapport avec le magazine...

# Remplissez ce questionnaire et devenez une star inter@ctive !



**A l'issue de cette enquête, si vous vous révélez être notre lecteur le plus ">Interactif", vous serez interviewé sur le CD-Rom de notre prochain numéro. Pour les autres, nous offrons dix abonnements tirés au sort parmi les questionnaires qui nous auront été retournés dûment remplis.**

***Vous êtes:***

❑ Un homme
❑ Une femme

***Quel âge avez-vous?*** .....

***Quelle est votre profession ou activité?***

❑ Cadre supérieur
❑ Profession libérale
❑ Profession intermédiaire, employé
❑ Lycéen, étudiant
❑ Sans emploi
❑ Retraité
❑ Autres (précisez:.....)

***Lisez-vous >Interactif par intérêt professionnel ou à titre personnel?***

❑ Intérêt professionnel
❑ Titre personnel

***Possédez-vous les équipements suivants?***

❑ Micro-ordinateur
❑ Lecteur CD-Rom
❑ Modem
❑ Scanner
❑ Imprimante
❑ Fax
❑ Téléphone portable (Itinéris, SFR ...)
❑ Pagers (Alphapage, Tam-Tam...)
❑ Câble
❑ Canal plus
❑ Console de jeux

***Quel est le prochain équipement "interactif" que vous comptez vous acheter?***

.....

***Pratiquez-vous le Net-surfing?***

❑ Oui, sur quels serveurs?.....
.....
❑ Non

***Combien de fois allez-vous en moyenne au cinéma par an?***

.....

***Approximativement, dans la liste ci-dessous, quels ont été vos achats au cours de ces 12 derniers mois?***

| | CD | Vinyle | K7 | CD-Rom |
|---|---|---|---|---|
| + de 20 | ❑ | ❑ | ❑ | ❑ |
| 11 à 20 | ❑ | ❑ | ❑ | ❑ |
| 6 à 10 | ❑ | ❑ | ❑ | ❑ |
| 1 à 5 | ❑ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Aucun | ❑ | ❑ | ❑ | ❑ |

***Quel type de musique écoutez-vous régulièrement?***

❑ Dance
❑ Indie
❑ Pop/Chart
❑ Rock
❑ Heavy metal
❑ Jazz
❑ Classique
❑ House/Techno
❑ Rap
❑ Rave/Jungle
❑ Reggae/Ragga
❑ Soul
❑ Raï
❑ Autres (précisez:.....)

***Quelle est la radio que vous écoutez le plus souvent?***

.....

***Quel est votre look vestimentaire?***

❑ Classique
❑ Branché
❑ Rasta
❑ Cuir
❑ Sportsware
❑ Aucun en particulier
❑ Techno
❑ Drag-Queen
❑ Bi Boy
❑ Grunge

***Quelles sont vos marques préférées en matière de fringues?***

.....

***Combien dépensez-vous, environ par mois, pour vous habiller?***

.....

***Combien de fois sortez-vous en moyenne par mois?***

.....

***Quels sont les endroits où vous préférez vous rendre le soir?***

❑ Discothèques
❑ Raves
❑ Bals populaires
❑ Chez des amis
❑ Bars
❑ Cybercafés
❑ Autres (précisez:.....)

***Quelles sont les boissons que vous consommez en général lors de vos sorties?***

❑ Eau plate
❑ Sodas
❑ Coktails de fruits
❑ Bières
❑ Vins
❑ Alcools (whisky, gin, vodka.....)
❑ Smart-drinks

***Combien de bouteilles d'alcools forts achetez-vous en moyenne par an?***

.....

***Combien de personnes, à part vous, vont consulter ce numéro?***

.....

***Comptez-vous continuer à acheter Univers >Interactif?***

❑ Pas du tout
❑ De temps en temps
❑ Régulièrement
❑ Je m'abonne tout de suite p.93

**Maintenant si vous pensez être notre lecteur le plus >Interactif ou bien si vous désirez gagner un abonnement d'un an à Univers >Interactif, merci de nous laisser les renseignements suivants:**

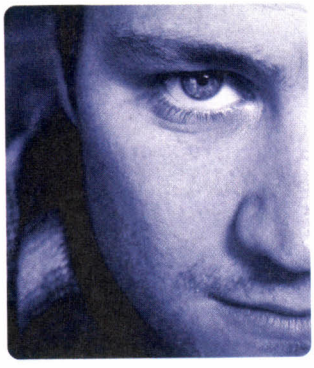
Nom:.....
Prénom:.....
Adresse:.....
.....
Ville:.....
Code postal:.....

En application des dispositions de l'article 27 de la loi du 6 janvier 1978, nous vous informons que les réponses au présent questionnaire sont facultatives. Le défaut de réponses est sans conséquence. Vous disposez d'un droit d'accès et de rectification. Les informations fournies sont destinées à nos services internes et à nos partenaires commerciaux. Cependant si vous ne souhaitez pas cette divulgation à nos partenaires, il vous suffit de nous écrire en nous indiquant vos noms, prénoms, et adresse.

***Cet espace est >Interactif,*** *vos impressions sur le journal:*

# Regards croisés

Chaque mois sur cette page, deux esprits se rencontrent. L'un sélectionne les nouvelles qui lui semblent refléter l'état du monde (ce mois-ci, Chine Lanzmann), l'autre (Jan Kounen) commente son choix.



## Jan Kounen

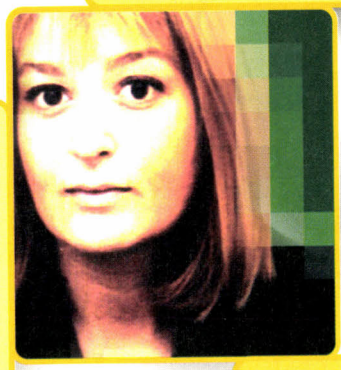
cd rom

Réalisateur. Auteur du moyen-métrage *Vibroboy*

Pour la première fois dans l'Histoire un individu peut s'adresser à tous les autres. L'aubaine totale pour l'artiste dont la diffusion est le principal problème. Par exemple les fanzines, généralement à la pointe de la création, connaissent une diffusion souvent minable, ils peuvent désormais avoir un écho international, via le Net, devenir multimédia et concurrencer les groupes de presse...
Il me semble évident que va émerger un NET-ART: roman à plusieurs par e.mail, net-musique en direct aux quatre coins du monde, etc. Fly vision (http://www.interport.net:80/~fly) est un bon exemple d'une incartade de l'art contemporain multimédia dans le Net. Au fond, qui sait si dans quelques années les muds ne seront pas devenus des classiques étudiés à l'école, au titre de premières oeuvres interactives.

1. De nombreux spécialistes prévoient pour Noël 95 une véritable guerre entre la Playstation de Sony et la nouvelle Saturn de Sega. Attendue dans la course, la Ultra 64 de Nintendo devrait laisser loin derrière les deux autres. Le jeu-vidéo est-il l'ultime marché mondial?

C'est le thème récurrent de la science-fiction: L'INVENTION DU JEU ULTIME.
On y jouera en Réseau partout dans le monde.
Réponse interactive:
A.Au secours, NOOOOONNNNN!!
B.Enfin, YEEEHHAAAAGROOOVYY!!!



## Chine Lanzmann

Animatrice de l'émission *Cyberculture* sur Canal+

2. Plus le Net s'étend, plus la quantité d'informations disponibles prolifère, souvent ennuyeuses et inutiles. Le syndrome NetFatigue remplace peu à peu la NetMania. Stevan Harnard de l'Université de Princeton affirme: "la page imprimée doit plus à Shakespeare qu'à Gutenberg".
Le Net donnera-t-il naissance à une nouvelle génération d'artistes?

3.Beaucoup de personnes souffrent du mal de mer quand ils endossent le casque et les lunettes de la Réalité Virtuelle. Cela est dû à un conflit provoqué dans le cerveau: les yeux enregistrent le mouvement alors que l'oreille interne ne le ressent pas.

Tout sera résolu lorsque le corps sera simultanément mis en mouvement dans l'espace comme dans le (mauvais) film *Le Cobaye*. Mais à mon avis, pour l'équipement il faudra prévoir une pièce supplémentaire dans votre appartement.

4. Plus léger que tous les autres agendas électroniques, le nouveau Panasonic de poche contient un modem et deux megas de RAM en interne. Il fonctionne avec quatre piles AA pour une autonomie de 8 à 10 heures.

Je suis plus impressionné par l'organisateur vocal qui vient de sortir. La reconnaissance vocale c'est l'interface la plus rapide et la plus conviviale surtout pour un agenda. D'ailleurs, la vraie révolution sera quand on pourra parler directement à son mac.

5. Mammon est un jeu de spéculation boursière sur Internet. De l'euphorie au crack, certains gagnent le salaire d'une vie ou perdent jusqu'à leur dernier tee-shirt. Le mythe de l'argent facile est-il toujours d'actualité?

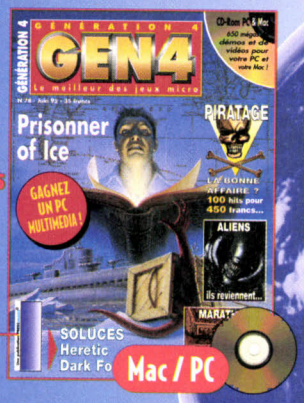
Le Web va bientôt pouvoir s'appeler le WVS (World Virtual Souk), pour l'instant il n'est occupé que par les vendeurs de tee-shirts et de fanzines, mais dès l'introduction du digicash et la sûreté des codes de cartes bancaires, on trouvera de tout et certainement les vendeurs d'élixirs pour gogo qui sévissent dans les *Télé 7 Jours* et *Gala* de tous les pays. Le Net va devenir une promotion quasi-gratuite et internationale à disposition de tous les escrocs!!

Multimédia - Jeux micro - Interactivité - Nouvelles technos

# Des univers qui vous passionnent...
# ...des magazines qui vous en parlent !

L'actualité de tous les CD-Rom

Le meilleur des jeux micro




Optimiser son PC pour mieux travailler

La référence Mac et compatibles

À la découverte des ressources du PC

## Chez votre marchand de journaux

# Mix, les brèves qui font l'actualité.

Par Olivier Malnuit.

**Brian Eno**, producteur comblé (David Bowie, U2, Laurie Anderson...) et néanmoins Docteur en technologie n'aime pas l'informatique.
Pour lui, l'ordinateur place les hommes dans une position aliénante. Dans une interview au magazine *Wired*, il déclare: " Un fou d'informatique est un être humain qui n'a pas assez d'Afrique en lui."

**Demain j'arrête!**
Stephen L. Talbott est rédacteur au sein d'une maison d'édition spécialisée dans les nouvelles technologies. Après plusieurs années de connexion Internet à haute dose, il a décidé de débrancher son ordinateur. "Je me suis tout de suite senti mieux; j'ai recommencé à penser!" déclare-t-il. Une rédemption heureuse qu'il raconte dans son livre: *The future does not compute!* édité par *O'Reilly&Associés*, New-York.

**La fin des psychiatres est-elle pour bientôt?** Médecins chéris des veuves et des plateaux-télé, les analystes pourraient bientôt être remplacés par des ordinateurs. A l'Université de Californie, Roger Gould et son équipe ont mis au point un programme d'auto-consultation, le *Therapic Learning Program* qui a déjà donné sur 45 personnes les mêmes résultats durables qu'une thérapie classique. On y apprend à identifier les raisons de son angoisse et à explorer ses propres sentiments de stress. *ELSA*, un logiciel freeware, amène également à s'interroger sur son passé, son enfance et l'origine de ses traumatismes. L'ordinateur ne remplace pas la chaleur humaine mais permet une analyse plus personnelle et anonyme. Et surtout, c'est un médecin qui ne s'endort jamais...

## Travailleurs, travailleuses...

**L'Amérique est une terre de libertés sous contrôle électronique.**
Avec 50 millions de personnes qui changent de job par an, l'administration Clinton souhaite employer les gros moyens pour lutter contre le travail au noir. *Work Site Verification*, un projet d'informatisation du marché de l'emploi, prévoit la mise en place d'une base de données centrale sur chaque employé, à partir de son numéro de sécurité sociale. A l'embauche, l'employeur serait tenu d'appeler un service téléphonique puis de composer avec les touches du combiné le numéro de sécurité sociale du candidat. Le futur employé utiliserait alors le même téléphone (dans un grand moment d'intimité sociale) pour composer le nom de jeune fille de sa mère par un système de codes à chiffres. L'autorisation ou le refus d'embauche serait alors transmis vocalement par l'ordinateur central. Personne, pas même le gouvernement ne peut garantir qu'un tel jeu de pistes électroniques fonctionnera dans la réalité. Et le *National Council of la Raza*, très puissant cabinet juridique latino-américain, s'inquiète ouvertement des risques de discrimination du projet. Les libertariens du *Cato Institute* et la majorité républicaine du Congrès dénonce également l'étatisme d'une telle mesure de surveillance. Dick Armey, ténor conservateur du Texas déclare: "Que tous ceux qui rejette la toute puissance du gouvernement s'oppose à ce projet dément"!

## Aux frontières du réel

Sur Internet, **la série culte *Aux frontières du réel*** (X-Files en version originale) suscite autant d'intérêt que Kurt Cobain ou les pratiques sexuelles animalières. Pas moins de dix serveurs relatent les aventures des agents fédéraux Scully et Mulder. Mais les vrais acteurs du FBI sont sur http://naic.nasa.gov/FBI-homepage.html. Aux *Frontières du réel* est diffusé chaque vendredi soir sur M6 à 22h30.

# Du savon virtuel

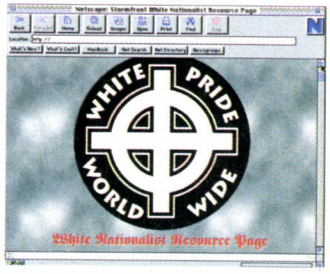
**Les fabricants de lessive affûtent leurs armes en simulation.**

Tout comme dans une partie de *SimCity*, *Unilever* cherche à anticiper les besoins du consommateur dans son usine virtuelle. Grâce à un logiciel comportant des banques de données scientifiques et commerciales, le fabricant recherche le produit parfait et simule dans ses moindres détails son design et sa fabrication. Ce qui lui permet selon les évolutions du marché, de commercialiser au plus vite et sans imprévu n'importe quel paquet de détergent ou flacon de parfum. *Zyquad* et *BNFL*, deux autres lessiviers britanniques, utiliseraient en laboratoire les mêmes technologies.

# Rendez-vous miliciens sur internet

**Sur le Réseau règnent d'étranges paysans en treillis...**

Certains, baptisés *Patriots* se prennent pour le Klu-Klux-Klan. D'autres, bigots antisémites ou chrétiens fondamentalistes hurlent à la conspiration globale et ce, sous prétexte de deux raisons implacables: "le monde est dirigé par une cabale de banquiers juifs et les noirs détestent Jésus"! (sic) *Stormfront*, magazine néonazi, publie sa version personnelle de l'attentat d'Oklahoma et *Resistance Records*, label musical milicien, fait danser les survivalistes blancs sur sa home-page. Dans le prolongement du délire: la démence du "Premier protocole des anciens de Zion" sur *alt.revisionism* et les discussions de comptoir de *alt.skinheads*. Terrifiant.




# Pierre, berger...

**Les moutons électroniques vont-ils remplacer leurs cousins naturels?** Munis d'un ordinateur à la place du cerveau, ces "dévoreurs d'herbe" sont des tondeuses solaires entièrement autonomes. Ils ne bêlent pas, ne défèquent pas et savent retrouver leur chemin. On les laisse brouter à leur guise et on les rappelle à l'ordre par un simple mot de passe. Vendus l'équivalent de 10 000 fr. aux Etats-Unis, ils font la joie des banlieusards et des nains de jardin.

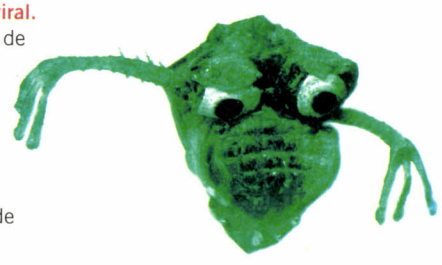
Weed Eater Robotic Solar Mower, Polan Inc, contact:
19 -1-800 554 67 23/ 19-1 318 687 01 00

# Et demain, l'hécatombe...

**Le 21ème siècle sera viral.**

Outre l'Ebola qui vient de tuer plus de 100 personnes, de nombreux virus émergent partout à la surface du globe. Les mégalopoles leur fournissent un terrain de propagation rêvée et la généralisation des transports internationaux accélère leur développement. Certaines vieilles maladies comme le paludisme ou "la maladie du sommeil" ne cessent de progresser. La fièvre de Corée, transmise par les rongeurs, a fait 12 morts aux Etats-Unis et la fièvre de Lassa tue chaque année 5000 personnes en Afrique de l'Ouest. L'émergence des nouvelles maladies est telle que l'O.M.S. vient d'allouer 3 millions de dollars pour développer un système d'alerte permettant de repérer les nouveaux virus avant qu'ils ne débarquent à l'aéroport.

Contact:
Organisation Mondiale de la Santé , Via Appia 1211
Genève 27
Tél:19 41 22 79 12 111



(Publicité rédactionnelle)

**A Saisir**

un joli **Local commercial de 40 grands $m^2$ +3 caves** en sous-sol.

**3500 F/mois**

Contacter Paulette Sebag Tél 49 88 63 63

Toi aussi communique dans >Interactif!
Régie publicitaire: 67, rue Robespierre 93558 Montreuil
France - Tel: 48 59 13 14 - Fax: 48 59 01 60.
(au fait, l'annonce elle est quand même vraie)

Brèves

**Des kiosques bancaires multimédias** viennent d'être installés dans les townships sud-africains. Comme aucune banque ne voulait y ouvrir d'agence traditionelle, ces "e-bank" vont offrir aux habitants une gamme étendue de services comme l'octroi de prêts et la délivrance de cartes de crédit. L'expérience amuserait beaucoup la population du quartier, pourtant peu adepte des nouvelles technologies.

**French pirates**
Ils sont jeunes, portent des blousons noirs, des cheveux longs et piratent les sites des grandes écoles scientifiques parisiennes. Récemment, plus de 6 universités dont le CNAM et le laboratoire informatique de Jussieu ont vu leurs réseaux infiltrés par des hackers. Des programmes espions et des virus ont été découverts après leur passage, obligeant les universités à réparer leur site pendant plusieurs jours. L'étude des traces laissées de machine en machine par les pirates désigne l'EPITA, une autre école informatique, comme principal responsable. Désormais, son réseau est filtré et la police enquête. La guerre des scientifiques en culotte courte est déclarée.

**Nicholas Negroponte**, directeur du MediaLab et auteur de *L'homme numérique* émet de funestes prophéties pour le monde de l'édition. Selon lui, la fin des quotidiens est proche et l'avenir appartient à la presse personnalisée, éditée à la demande du lecteur ou à la presse en ligne via Internet. A la base de ses réflexions: le nombre de connectés qui devrait passer de 50 millions aujourd'hui à 1 milliard en l'an 2000.

# Interview Douglas Gayeton

Nous avons reçu Douglas Gayeton pour une démo exclusive du jeu *Johnny Mnemonic* (écoutez l'interview sur le CD-Audio, piste 4). Suite au succès foudroyant du jeu aux Etats-Unis où Sony lance le deuxième pressage, il est en France en négociation avec quelques consortiums de l'entertainment pour des projets futurs. Douglas aborde le sourire du joueur qui a des jokers plein les manches. A l'heure où chacun s'épuise à trouver ce que sera la télévision interactive, il apporte avec Johnny Mnemonic une démonstration de virtuose de l'intégration réussie narration-interaction. Voici comment:

**Comment le projet est-il né?**
D.G:—"Je venais de tourner un film *The Tomorrow Project* dans lequel j'avais interviewé les grandes stars de l'industrie informatique... Et plus le tournage avançait, plus je me rendais compte que tous ces pontes ne s'intéressaient qu'au contrôle financier de ces nouveaux médias et pas à leur contenu. ça m'a donné à réfléchir...

**Et?**
D.G:—"Et lorsque Sony m'a demandé de réaliser ce film interactif, je savais quelle direction il fallait prendre. Le seul problème, c'est que cela restait théorique... les gens de Sony ont été très courageux en finançant ce projet. Nous n'avions rien de finalisé à leur montrer et ils ont dû nous croire sur parole."

**Bien que portant le même titre que le film, *Johnny Mnemonic*, le jeu, est complètement différent. Pourquoi?**
D.G:—"Pour être honnête, en lisant le scénario, je n'ai pas accroché sur l'histoire et il aurait été difficile de travailler sur la base des scratches du film. J'ai donc réécrit un autre scénario et je l'ai soumis directement à William Gibson (l'auteur du roman dont est tiré le film). A part quelques détails, il a soutenu cette nouvelle version de l'histoire.

**La grande nouveauté technique est le plein écran vidéo contrôlable en temps réel (très impressionnant), comment avez-vous procédé?**
D.G:—"Nos ingénieurs ont concocté un logiciel maison basé sur QuickTime qui rend possible pour n'importe quel Mac ou PC de fonctionner en plein écran vidéo.

**Quels sont vos projets futurs?**
D.G:—"Je travaille sur une suite de *1984* de George Orwell qui s'appellera Big Brother. Ce film interactif

utilisera des techniques de programmation supérieures à celles utilisées pour Johnny Mnemonic et probablement des acteurs en synthèse. Le jeu commencera sur un CD-Rom et pourra se poursuivre sur le réseau Internet...

En attendant, nous restons hallucinés, les yeux rivés sur l'écran où Johnny Mnemonic se débat pour survivre. Alors que deux actrices entament un combat (contrôlable en temps réel) nos cerveaux sont gagnés par la même obsession: vivement que le jeu sorte en France pour courir l'acheter.

# Des techno-routards?

**Les potatoes nomades sont les derniers shoppers aventuriers.**

A bord d'énormes palaces roulants, ils parcourent le monde dans des conditions de confort et d'hygiène imbattables. Leur but: retrouver l'esprit de la nouvelle frontière sans renier leur vraie nature de consommateur avachi. Parmi l'armada des potatoes-mobiles, le *Navigator 400* de la marque *Cummins-Engine* fait figure de titan road-tech avec 12 mètres de long, 4 roues motrices, une extension latérale mais surtout un aménagement qui permet de se sentir partout chez soi. L'occupant y trouvera la panoplie complète du standard cossu avec air-conditionné, salon-cuir, cuisine équipée, salle de bains, sanibroyeur et même un lave-sèche linge. Il pourra poursuivre son existence sans imprévu et avaler sa quote-part de kilomètres en regardant M.T.V. Seul problème, en voyageant ainsi, les potatoes nomades se sentent tellement bien qu'ils ne peuvent plus rentrer. Mais sont-ils vraiment partis un jour?

# Les enfants à la carte

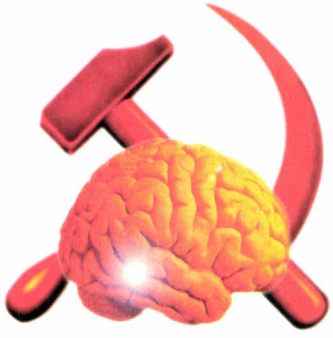
**Les enfants du cyclotest sont-ils comme les autres?** Cet outil contraceptif muni d'un ordinateur miniaturisé et d'un thermomètre permet de choisir le meilleur moment pour faire des bébés ou ne pas en faire. On le place sous la langue afin d'obtenir sa température au centième de degrés près et il établit avec précision les différentes phases du cycle menstruel. Féconde, pas féconde? La réponse apparaît sur l'écran et donne alors le feu vert à tous les projets. Aussi fiable qu'une pilule mais sans les inconvénients, il s'adapte au cycle de l'utilisatrice et permet un usage personnalisé au bout de six mois.

# Garçon, un modem!

**L'Internet est un monde précieux** que l'on découvre sous permission au café Orbital. Dans cette sandwicherie pastel du quartier de la Bourse, six ordinateurs connectés sur le Réseau relient les amateurs de panini aux bases de données du monde entier. On peut y dialoguer sur les Forums, créer sa home-page et combattre sur Doom avec n'importe qui à la surface du globe. Mais attention! Comme pour les locations de parasols, le plagiste-cyber est là pour compter les heures: 70 fr. la connexion d'une heure, 200 fr. pour la création d'une home-page et 300 fr. la formation Internet.

# L'internet des années 20

**Les balbutiements du Net rappellent les débuts de la Radio.** Comme le Réseau aujourd'hui, elle représentait en 1920 une force de communication incontrôlable qu'il fallait à tout prix domestiquer. Les censeurs voulaient la surveiller et limiter son usage à la navigation maritime. Et pourtant, d'après Asa Briggs, historienne anglaise, la radio a connu tout de suite une croissance foudroyante. Partout, des gens construisaient des émetteurs avec des tubes à vides récupérés sur des amplis téléphoniques. De 1920 à 1922, plus de 1100 stations émettrices se seraient montées, chaque village avait son "connecté des ondes"

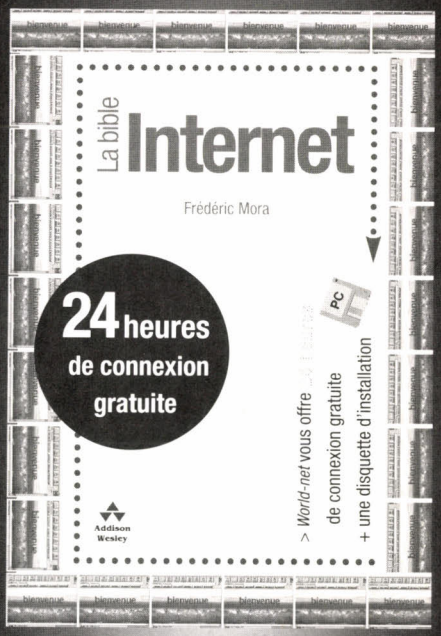


# Une bombe, un job.

**Les physiciens russes font des "ménages" sur Internet.** Après la suppression des dépenses militaires de leur gouvernement, certains n'hésitent plus à collaborer, via e-mail, aux recherches nucléaires de puissances étrangères comme l'Iran ou la Corée du Nord. On leur offre d'abord le matériel nécessaire (ordinateur portable et modem) puis de 300 à 500 $. pour résoudre via Glasnet (un fournisseur moscovite) des problèmes mathématiques liés au guidage de missiles. La moitié de la somme serait remise de la main à la main et l'autre déposée sur un compte en Finlande. *Le Centre International de Sciences et Technologies de Moscou,* qui dépense chaque année les 60 millions de dollars alloués par la communauté internationale pour "occuper" 5000 scientifiques russes à des tâches non militaires, avait pourtant réussi à juguler la fuite des cerveaux. Mais le Réseau offre des possibilités d'évasion imparable pour les 150 000 physiciens sous-payés, qui continuent à végéter dans les unités de recherche de l'armée.


ADDISON-WESLEY

**Connectez-vous aux mondes informatiques**




- Une initiation technique et culturelle indispensable
- Des astuces, des commandes, des adresses ...
- 384 p. - 198 FF TTC

**Addison-Wesley France**
***en librairie***

**DEMANDE D'INFORMATION**
à retourner aux éditions Addison-Wesley
41, rue de Turbigo - 75003 Paris

Nom .....
Fonction .....
Société .....
Secteur d'activité .....
Adresse .....
.....
Code postal.....
Ville .....
Téléphone.....

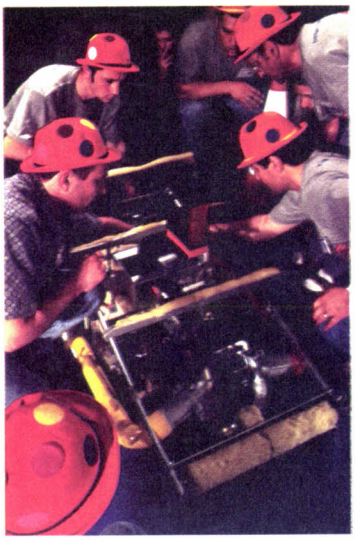
**Non-stop**
Le gouvernement anglais étudie la possibilité d'équiper les automobilistes d'une carte à unités qui devrait permettre de payer aux bornes d'autoroutes sans s'arrêter. Développées par *Motorola,* ces cartes à mémoires transmettent des informations sur une distance de 100 m et à une fréquence de 2.4 gigahertz. Seul le manque d'essence obligera désormais à ralentir.
Contact Motorola: 19 44 17 93 54 15 41

**Jeremy Rifkin,** président de la *Fondation pour l'Etude des Tendances Economiques* à Washington, pense que la technologie est une arme à double tranchant. "Elle peut déboucher sur une renaissance de la civilisation comme elle peut être à l'origine d'une formidable désintégration sociale en isolant les individus." Ces pensées profondes sont dans *The End of Work*, un livre édité chez Putnam Publishing, New-York. Contact: 19 1 212 951 84 00

**Super-computer**
Le *Département de l'Energie Américaine* (DOE) s'apprête à dépenser un billion de dollars sur 7 ans pour acquérir un super-ordinateur capable d'exécuter un trillion d'opérations par seconde. La machine devra comprendre au moins 2000 microprocesseurs et être disponible fin 1996. Malgré les dénégations du DOE, des documents publics révèlent que le super-ordinateur sera utilisé dans le cadre d'un projet de simulation nucléaire post-guerre froide.
http://www2.dp.doe.gov/dp-10/asci/asciplan.htm

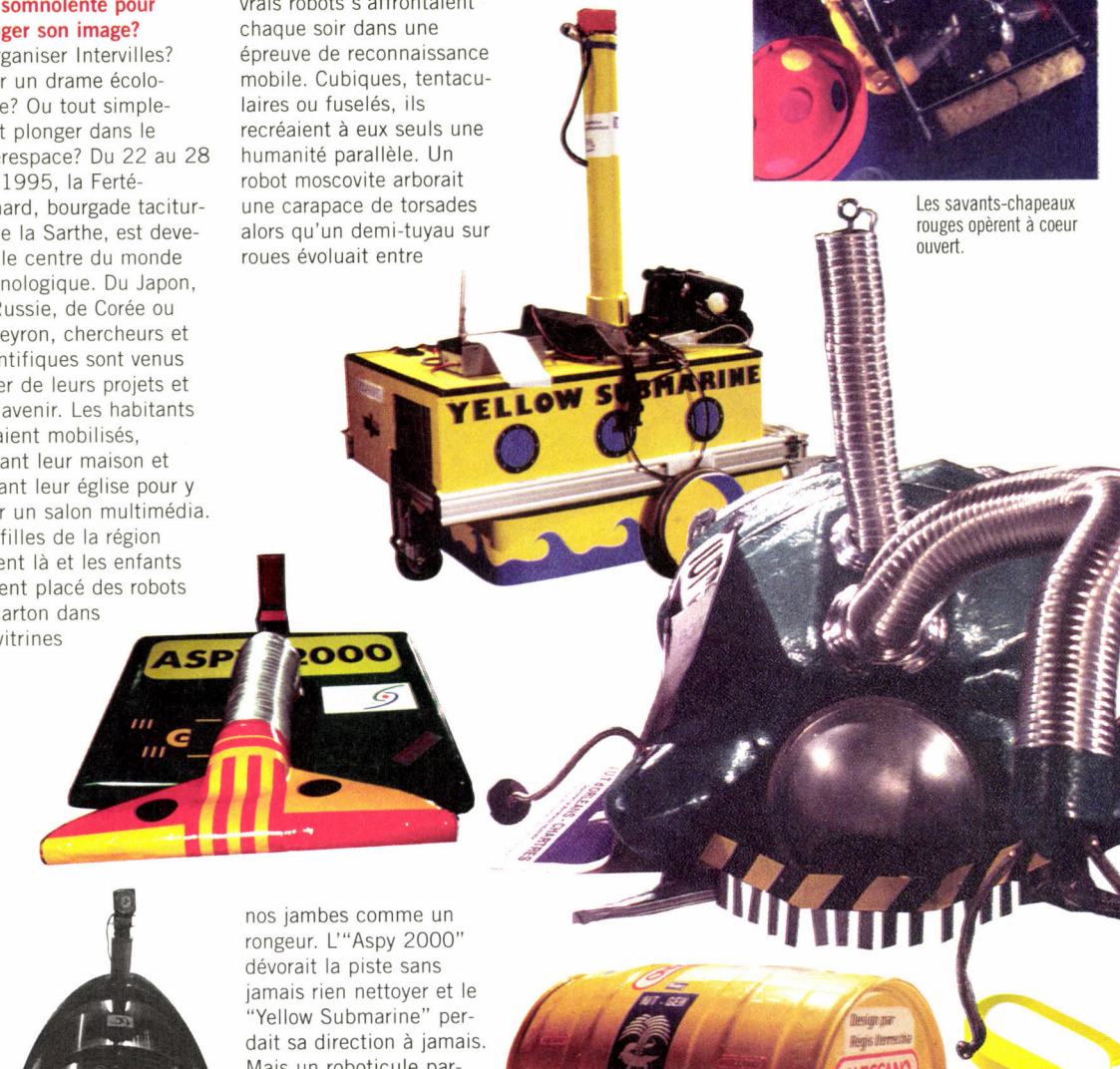
# Robots entre eux

## Le monde des robots a son festival. Chaque année, les grosses machines venues d'ailleurs débarquent dans une commune de 10 000 habitants.



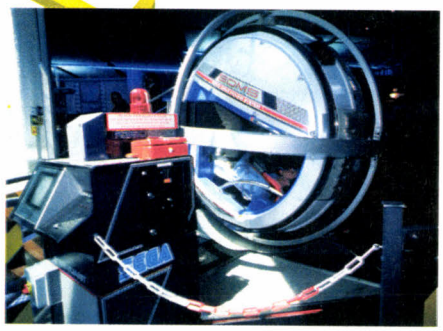
Les savants-chapeaux rouges opèrent à coeur ouvert.

**Que peut faire une petite ville somnolente pour changer son image?**
Réorganiser Intervilles? Créer un drame écologique? Ou tout simplement plonger dans le cyberespace? Du 22 au 28 mai 1995, la Ferté-Bernard, bourgade taciturne de la Sarthe, est devenue le centre du monde technologique. Du Japon, de Russie, de Corée ou d'Aveyron, chercheurs et scientifiques sont venus parler de leurs projets et de l'avenir. Les habitants s'étaient mobilisés, ouvrant leur maison et prêtant leur église pour y loger un salon multimédia. Les filles de la région étaient là et les enfants avaient placé des robots de carton dans les vitrines des commerces. Mais les vrais robots s'affrontaient chaque soir dans une épreuve de reconnaissance mobile. Cubiques, tentaculaires ou fuselés, ils recréaient à eux seuls une humanité parallèle. Un robot moscovite arborait une carapace de torsades alors qu'un demi-tuyau sur roues évoluait entre nos jambes comme un rongeur. L'"Aspy 2000" dévorait la piste sans jamais rien nettoyer et le "Yellow Submarine" perdait sa direction à jamais. Mais un roboticule parlant, micro-gadget doré derrière de fausses Ray-Ban, arracha la victoire après un parcours sans faute. Un public d'écoles d'ingénieurs lui rendit les hommages. Quelques cornes de brume retentirent.
C'était une fin de semaine comme les autres à la Ferté-Bernard.




Retrouvez la Robot-Cité sur http://www.wordnet.net/festival.htm/

# Sega Palace Hotel



**L'ordre Sega règne sur Paris. Au 5 du bd des italiens,** dans les sous-sols de l'ancien Hôtel des Princes, s'est ouvert le plus impressionnant centre de loisirs à la gloire du jeu vidéo. On y pénètre comme dans un temple, sous les regards de ses gardiens (12 vigiles vaccinés anti-désordre) et dans l'émotion des astronautes qui découvrent une planète inconnue. Une fois en place, la fièvre monte et l'AS-1, une navette spatiale montée sur vérins entraîne ses passagers dans une mission interactive commandée par... Michael Jackson (à hurler de rire dans le rôle du vieux routard galactique). En face, on peut piloter les deux simulateurs de vol R-360 la tête en bas, de travers, en oblique et même à la verticale si l'ennemi le permet. Le circuit *Daytona Special* accueille 8 joueurs dans une course F1 avec retransmission vidéo sur écran géant et le *Sega Rally* offre une série de pistes boueuses à parcourir au volant d'une Lancia Intégrale. Au fond de la salle, les fusillades de *Virtuacop* couvrent le tac-tac des palets sur coussins d'air de *Dinamo-hockey*, *Outrunner* promène les jeunes filles dans un tour du monde musical et la boutique *Micromania* attend les derniers consommateurs. Il ne manque plus que Mac Donald et ses enseignes géantes, Fun Radio pour l'ambiance et que la folie du jeu commence...

# Le plus beau du Réseau

**Permettons nous un avis impartial, voire anti-consensuel:** *Digital Mud Area* est le plus sublime des sites Internet. Et en plus, il est français! Des graphismes superbes et futuristes y présentent la culture techno sous son meilleur jour. Le magazine *Dentaku* propose une mine d'informations sur l'underground musical et Guy Grember, maître du lieu, offre des images de très grande qualité. Plus conceptuel, *Le Pillard Intégriste* est une galerie d'images à textes où des abbés-gourous fréquentent d'étranges jeunes gens mais là c'est une toute autre histoire...

*Digital Mud Area* : www.francenet.fr/fry-guy/


# L'Internet sans limite à 190 F /mois

MicroNet **c'est tout l'Internet en full IP (PPP):**

E-mail, WWW, ftp, News, Telnet...

24h sur 24 et jusqu'à 28 800 bauds pour **190 F TTC par mois** seulement (160 F HT).

**INSCRIPTION *EXPRESS***

Appelez le (1) **45 75 15 15** avec votre émulateur de terminal. Inscrivez-vous directement avec votre numéro de Carte Bancaire et téléchargez nos kits de connexion.

Si vous souhaitez payer par chèque (abonnement minimum 3 mois soit 570 F) retournez nous le coupon ci-dessous avec votre règlement.

**COUPON D'ABONNEMENT**

à retourner à MicroNet 11, rue Copreaux 75015 Paris.

**Je désire m'abonner à MicroNet pour un abonnement de 190 F par mois**

❑ Je souhaite être prélevé tous les mois sur ma **carte bancaire** 190 F. Je peux à tout moment suspendre cet abonnement pour le mois suivant par courrier recommandé.

**CB N°** **Expiration:**

❑ Je paye par **chèque** à l'ordre de MicroNet pour 3 mois soit 570 F TTC.

❑ Je souhaite recevoir la **disquette de connexion** et je rajoute 150 F à mon règlement.

**Prénom :** **Nom :**

**Société :**

**Adresse :**

**Code postal :** **Ville :**

**Tél. jour :** **Tél. soir :**

**Login :**

En minuscule, de 4 et 8 caractères, mélange lettres/chiffres, ne commence pas par un chiffre, ne peut être un prénom. Si le login choisi est déjà pris ou incorrect, nous vous en attribuons un autre d'office. Aucun changement de login ne sera opéré.

**Password :**

Entre 4 et 8 caractères, différent du login, en minuscule, mélange lettres/chiffres, pas de noms et prénoms.

**J'ai un:** ❑ **PC** ❑ **Macintosh**

**Date et signature :**

MicroNet

**L'Internet à micro prix**

**Inscription par modem: 45 75 15 15**

**E-mail: *infos@MicroNet.fr***

**WWW: http://www.MicroNet.fr**

**Singapour attire les géants de l'informatique.** Après *Microsoft* et *IBM*, *Apple* projette de s'installer dans "l'île intelligente". D'après l'hebdomadaire *Business Week*, le marché local des réseaux "on-line" géré par le gouvernement serait l'un des plus prometteurs des années à venir.

**Attention gendarmes!** Le *National Information Infrastructure* est la nouvelle force de sécurité d'Internet mise en place par l'administration Clinton. Ses dirigeants se défendent d'être des policiers électroniques et rappellent leurs objectifs: promouvoir sur le Net les intérêts des sites privés, le développement des nouvelles technologies, être un garant de l'intérêt public et ramener un peu d'ordre sur le Réseau.

**Mais qui sont les hommes de *Terra Libra*?** Une secte Internet où la liberté prophétique a des odeurs de fonds de commerce. Au programme: images subliminales, souscriptions et méthodes de libération de l'esprit. Pour adhérer? Aucun problème "free-man"! Donne... tout ton argent à *Terra Libra Free Market*.

**La *Supersonic Car*** est la mieux placée pour parler d'elle même. Sur son site Internet *Thrust SSC*, la fusée-mobile raconte ses aventures et celles de son créateur: Richard Noble. http://thrustssc.dec.co.uk/

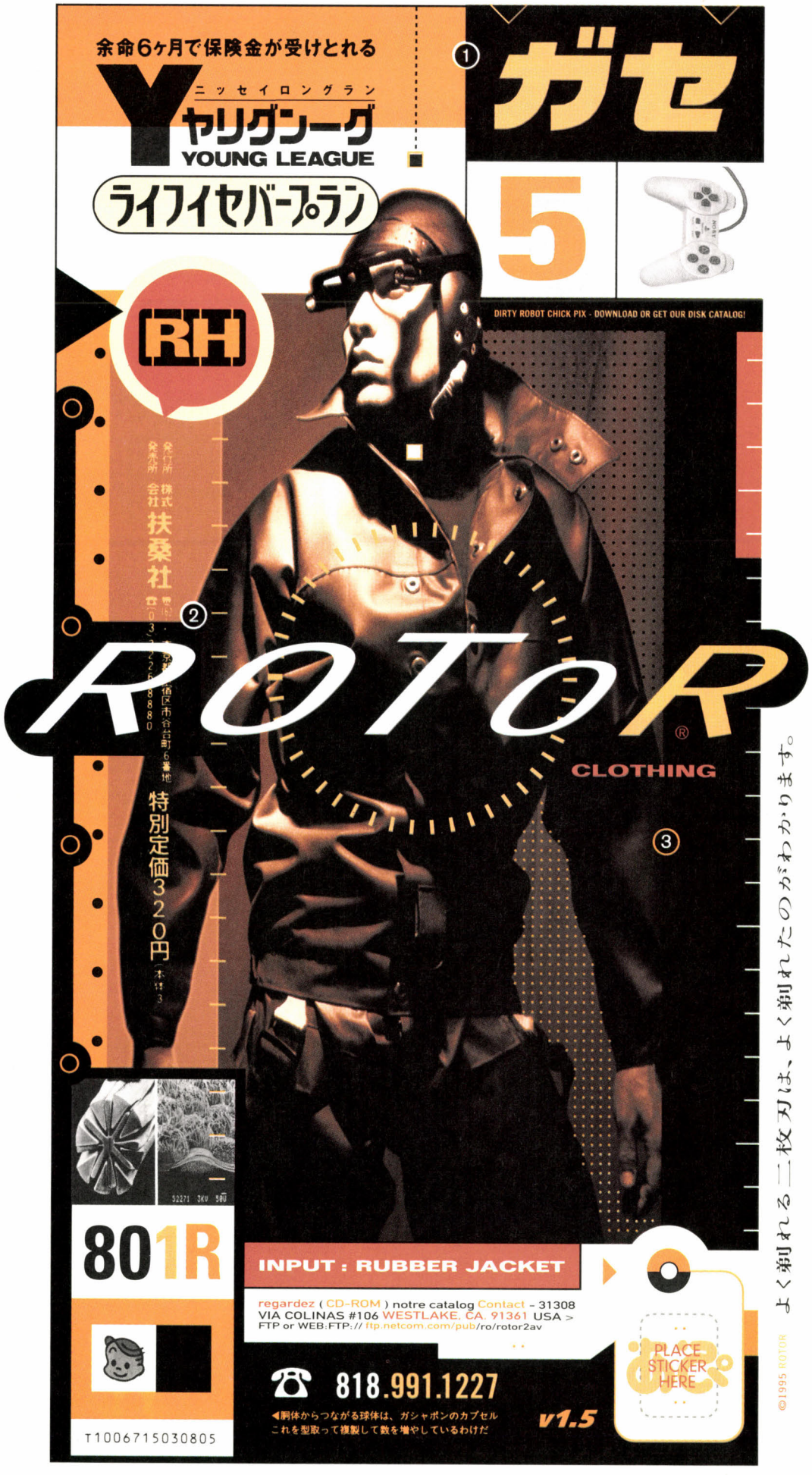
# Le bluffeur

**LES MICRO-ACHATS**

La tête d'un vendeur à qui l'on vient de proposer de régler un achat de 4 francs en carte bleue n'est pas de ce monde. Elle effraie. On y lit l'accord tacite passé entre sa main et la gueule du client pour une rencontre éclair, dont l'expression "Prends ça. Minable!" serait le moment fort.
A priori, à l'exception de certaines situations extrêmes, l'idée de tout petits achats par carte de crédit tient plus d'une pose d'excentrique que d'une réelle nécessité. Et pourtant l'invention du micro-achat électronique risque de bouleverser définitivement le marché global de l'information.
Ce qui rendait ces transactions de lilliputiens impossibles il y a peu, c'est-à-dire les frais bancaires liés aux opérations de cartes, était également l'obstacle au plein épanouissement du commerce sur le Net. Comment en effet proposer des pages Web, des journaux électroniques, des informations financières etc., à des prix inférieurs aux frais occasionnés par la transaction? Comment, surtout, sécuriser cette transaction sachant que l'envoi d'un numéro de carte bleue par le Réseau est aussi sûr qu'une promenade d'homme politique dans une cité HLM? De la réponse à ces questions dépendait la possibilité de faire d'Internet un grand marché d'informations payantes (sachant qu'aujourd'hui la plupart des informations sont gratuites). Des réponses partielles ont été apportées par des compagnies comme *Terisa Systems* ou *Virtual Holdings*, qui évitaient, par une connexion directe aux ordinateurs des banques, le "voyage" risqué des numéros de carte bleue sur le Net. Mais chaque transaction coûtait encore environ 1,50 fr. et générait peu de profit.
Aujourd'hui, *Net Bill* utilise un système de signature digitale qui permet d'identifier l'acheteur et soit de livrer les informations, et de transmettre la trace de l'achat sur un compte "virtuel" pré-payé, soit d'accumuler plusieurs transactions avant de les envoyer au système bancaire. Le but recherché étant de pouvoir vendre en moyenne une page Web pour un cent (5 centimes). On peut déjà souscrire à *Net Bill* par le Réseau: http://www.ini.cmu.edu/net/bill.
L'intérêt étant bien-sûr de casser le monopole exercé aujourd'hui sur la vente d'informations par les gros serveurs comme *Compuserve*, *America Online*, *Prodigy*... N'importe qui pourra distribuer n'importe quoi (y compris des sons et des images) à n'importe quel prix (sauf lois expressément contraire, ce qui n'est pas à exclure) sans se préoccuper des frais bancaires, ni passer par les coûteux services d'un "diffuseur". La gestion sera simple et peu onéreuse pour tous les "indépendants", l'info sera au bout des doigts, une nouvelle ère commerciale s'ouvrira... ouais!! Et les vendeurs ne seront plus méchants, ils risquent même d'avoir beaucoup de temps libre pour eux... ils l'utiliseront à acheter de l'information sur le Net...

# Mon ordinateur à moi!!

**La technopathologie est la nouvelle maladie informatique.** Elle toucherait tous les utilisateurs micro qui éprouvent envers leur ordinateur une dépendance psychologique. Qui est concerné? Principalement ceux qui passent plus de 6 heures de suite à surfer sur le Net ou se lèvent la nuit pour ranger leur disque dur. Mais aussi les timides qui fuient la réalité extérieure derrière leur écran ou les workaholiques, noyés dans la convivialité du Mac.
D'après les spécialistes, le vice de l'informatique aurait des conséquences graves sur le comportement comme la tendance à l'isolement et à l'agressivité. Mais le malaise techno le plus impressionnant est sûrement celui des étudiants américains, fous de jeux de rôles en Réseau, qui ne poursuivent leurs études que pour bénéficier d'un accès gratuit à Internet.



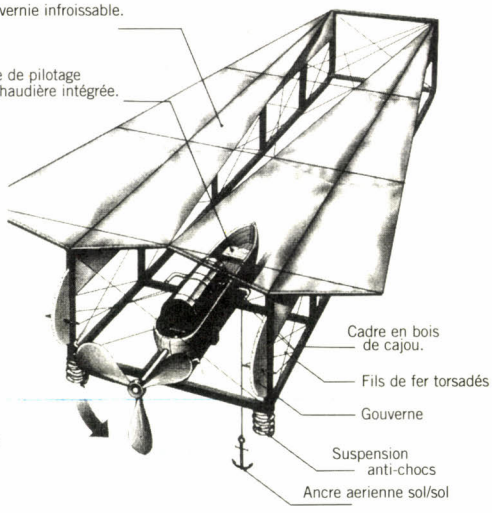
余命6ヶ月で保険金が受けとれる
ニッセイロングラン
Yヤリグンーグ
YOUNG LEAGUE
ライフイセバープラン
①
ガセ
5
DIRTY ROBOT CHICK PIX - DOWNLOAD OR GET OUR DISK CATALOG!
RH
発行所 株式会社 扶桑社
特別定価320円
②
ROTOR®
CLOTHING
③
801R
INPUT : RUBBER JACKET
regardez ( CD-ROM ) notre catalog Contact - 31308
VIA COLINAS #106 WESTLAKE, CA. 91361 USA >
FTP or WEB:FTP:// ftp.netcom.com/pub/ro/rotor2av
818.991.1227
◀胴体からつながる球体は、ガシャポンのカプセル
これを型取って複製して数を増やしているわけだ
v1.5
PLACE STICKER HERE
T1006715030805
よく剃れる二枚刃は、よく剃れたのがわかります。
©1995 ROTOR

# Ça arrive...

## Inventions d'hier, déja disponibles aujourd'hui. Les vieilles technologies n'en finissent plus de nous étonner.

Allô! Allô? C'est le mot qu'il faut dire en actionnant son TELEPHONE MAGNETIQUE. Fruit de la collaboration des plus grands chercheurs, le téléphone permet de véhiculer la voix sur des kilomètres par un phénomène de courants modulés. Une fois le correspondant en ligne, on parle dans un microphone à charbon qui augmente et diminue la résistance des circuits. Questions: La communication par téléphone va-t-elle tuer le plaisir des vraies conversations? Les gens vont-ils arrêter de se voir? Le combiné à charbon est-il dangereux pour les bronches? Les premiers utilisateurs assurent que non. Mais dans les milieux autorisés, on s'interroge...

Arme légère anti-feu, L'EXTINCTEUR va permettre aux enfants et aux femmes seules d'éteindre les petits incendies de la vie domestique. Inventé en 1816 par le capitaine Georges Manby, puis perfectionné en 1909 par Edward Maurice Davidson, de New-York, c'est un cylindre rouge qui contient du tétrachlorure de carbone. Une substance chimique qui se transforme en gaz incombustible une fois vaporisée et qui permet d'éteindre le feu. On l'utilise en dirigeant le diffuseur vers la source incendiaire et en actionnant vers le haut le levier du robinet. On aura bien-sûr pris soin au préalable d'ôter la goupille de sécurité afin de briser le flacon interne et de favoriser le mélange des composants chimiques internes. Certains préféreront la version "à mousse" inventée en 1905 par Mr Laurent, de Saint Petersbourg, qui propulse une solution mousseuse de sulfate d'ammonium et de bicarbonate de soude mélangée à un stabilisateur. Avantage: les bulles de mousse flottent sur la peinture ou l'essence enflammées et privent le feu d'oxygène.
Alors, mousse ou standard? C'est selon... Les deux sont disponibles en droguerie.




Inventé en 1867 par James Butler et Edmund Edwards, de Londres, L'AEROPLANE A VAPEUR permet désormais un atterrissage à la carte grâce à une ancre qu'on jette par dessus bord. Sa chaudière, installée dans la nacelle des passagers envoie par un tuyau métallique de la vapeur qui actionne une hélice en sortant par des orifices au bout des pâles. La navigation est assurée au moyen d'une gouverne et de volets, et la voile en soie vernie des ailes est prévue pour compenser le poids de la chaudière. Certes, le décollage est encore un peu difficile mais lancé depuis une falaise, c'est un aéronef qui vole vraiment! En cas de chute incontrôlée, des ressorts fixés au fuselage permettent d'amortir le choc.

Parfaitement anodin, LE STYLO-ESPION va changer l'atmosphère des réunions de travail. On le laisse sur une table, parmi d'autres stylos et il capte tous les sons de la pièce pour les transmettre à un récepteur portatif, installé dans une autre pièce. Son micro, placé dans le socle, peut capter jusqu'au grattement d'une plume sur du papier. Un micro-transistor amplifie les signaux sonores et une minuscule antenne, coincée entre la bobine d'accord et les résistances, émet des ondes jusqu'à 100 m. On raconte que les diplomates norvégiens en seraient déjà équipés.


Dans le cadre du développement de ses nouveaux projets, le Groupe Infogrames Entertainment, leader européen de l'édition de logiciels de jeux interactifs, recherche :

**DES INFOGRAPHISTES 2D ET 3D, DES ROUGHMEN, DES DECORATEURS, DES STORY-BOARDERS, DES ILLUSTRATEURS**

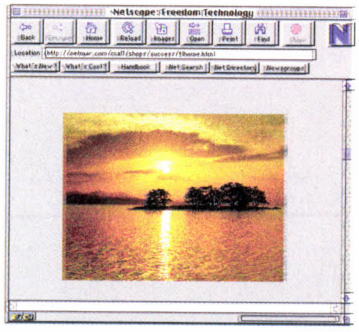
**Prestataires recherchés :**
**Artistes indépendants, sociétés ou agences de création graphique.**

Envoyer brochures de présentation et/ou CV et reproductions de travaux sur supports papier, vidéo, photo, disquette PC ou Mac, (préciser votre statut) :

**Patrick CHARPENET - Service Graphique**
**Réf. SG/05.95**
**Société ERE INFORMATIQUE**
**82-84, rue du 1er mars 1943**
**69628 VILLEURBANNE CEDEX**
- Ne pas téléphoner -

ERE INFORMATIQUE

# Cachons-nous sur le Net



**Les voies du Réseau ne sont pas très sûres.** Et parfois, même dans le cyberspace, il est bon de rester anonyme. Les rerouteurs de messages sont des ordinateurs connectés à Internet qui reçoivent des courriers e-mail et les réexpédient à l'adresse désirée, sans reporter l'identité de leurs auteurs. Animés par des militants de la liberté électronique, ces sites sont nombreux mais subissent souvent la pression des autorités. Le célèbre rerouteur finlandais *anon.penet.fi* a d'ailleurs vu ses fichiers saisis par Interpol dans le cadre d'une affaire judiciaire. Les anonymes professionnels utiliseront donc, non pas un rerouteur, mais une chaîne de rerouteurs, qui rend impossible toute remontée à la source. Mais l'arme absolue de l'anonymat est le cryptage. Une arme qui, pour le FBI, tombe sous le coup des lois internationales et a envoyé Phil Zimmerman, l'auteur de PGP (un logiciel de cryptage), en prison. Le PGP (Pretty Good Privacy) utilise un code à deux clés, une clé publique donnée aux correspondants e-mail et une clé privée conservée précieusement par l'utilisateur du logiciel. Les messages sont quasi-indéchiffrables et peuvent être paraphés par une signature digitale, également codée. Très facile à se procurer via Internet, son utilisation expose obligatoirement aux foudres du FBI.

remailer@nately.uscd.edu
remailer@ideath.goldenbear.com
mixmaster@nately.uscd.edu

*Pour en savoir plus:*
alt.privacy. clipper
alt.security.pgp
comp.org.eff.news

# Alerte

**Le 14 Juin 1995 fut un jour noir pour la liberté électronique.** A l'initiative du sénateur Jim Exon, le Sénat américain a adopté le plus tendancieux des amendements sur la réglementation des communications. Le *Communication Decency Act* (CDA) interdit tous propos obscène ou documents pornographiques sur les réseaux, et responsabilise les fournisseurs d'accès. L'Amérique de la prohibition, du maccarthysme et de la doctrine Monroe a toujours su trouver des solutions élégantes aux problèmes de son époque...
Si la Chambre des Représentants décide de suivre le Sénat dans cette voie, la décence l'emportera sur la liberté.
L'amendement Exon autorise les autorités fédérales à vérifier les courriers e-mail privés. Des propos strictement intimes pourraient servir de preuves à charge contre leurs auteurs.
Techniquement irréalisable, le *CDA* signifie à terme la mise sous tutelle du Réseau et la disparition d'une quantité infinie de sites. Comment faire pour surveiller les milliers de messages postés chaque jour dans certains forums?
Libertariens, activistes du Réseau et fournisseurs appellent à la lutte civique contre cette vague politiquement correcte. Suivez l'évolution de cette affaire brûlante jour par jour sur le site de l'*Electronic Frontier Foundation* (http://www.eff.org).

# Les affaires d'abord.

La conscience de *Motorola* s'arrête là où débutent ses intérêts commerciaux. Aussi, quand le gouvernement pakistanais a définitivement fermé le réseau de téléphonie mobile de sa filiale *Mobilink* sous prétexte qu'il favorisait les télécommunications des opposants, le fabricant s'est empressé de fournir le service après-vente: un système d'écoutes perfectionné qui permet aux forces gouvernementales d'intercepter toutes les conversations sur téléphone cellulaire. Dans une auto-confession publique, *Motorola* souligne "Notre politique est d'obéir aux lois des pays dans lequel nous faisons des affaires." Après tout, même au Pakistan, un tyran est un client.

# La technologie cachée d'une secte

**La secte Aum savait se diversifier.** Organisation millénariste, elle était aussi un fabricant informatique aux prix défiants toute concurrence. Ses micro-ordinateurs, assemblés dans trois usines à Osaka, Nagoya et Tokyo, étaient commercialisés au prix de 86 000 yens (soit près de 5000 fr.) dans les magasins d'électronique d'Akihabara, le centre des bonnes affaires de la capitale japonaise. En important la plupart de ses composants de Taïwan et en vendant directement aux grossistes, elle était parvenue à casser les prix avec une production annuelle de 50 000 ordinateurs. Haruo Sono, responsable de la secte pour la production informatique souligne: "La qualité de nos produits vaut celle des principales marques japonaises." On respire...

# Rien ne va plus!

**Les casinos poussent la porte d'Internet.** Malgré l'interdiction de la loi américaine sur les paris en réseaux informatiques, un Las Vegas virtuel pourrait bien voir le jour par le biais d'ordinateurs installés dans un paradis fiscal. Warren B. Eugène qui gère un site Web où l'on peut faire des parties de black-jack avec de l'argent fictif, assure que l'on verra bientôt sur le Réseau toute une gamme de jeux et de paris. Les joueurs utiliseront leurs cartes de crédit et pourront même émettre des chèques virtuels. Une activité qui pourrait rapporter jusqu'à 10 milliards de dollars selon la banque d'affaires Smith Barney. Bien-sûr, rien ou presque ne garantira aux joueurs que la roulette n'est pas truquée mais les paris électroniques auront un grand avantage: on pourra miser les sommes les plus ridicules.

Brèves

**Visa et Mastercard** ont trouvé un moyen simple de protéger les transactions par carte-bleue sur Internet. Un nouveau système, disponible dès l'année prochaine, reliera les numéros de cartes de crédit à un logiciel de vérification, installé sur l'ordinateur personnel de chacun. Les fraudeurs, même munis du bon numéro, ne pourront effectuer aucune transaction sans être relié à l'ordinateur du propriétaire de la carte.

**Le Japon est-il toujours un Eldorado électronique?** Malmenés par la concurrence coréenne, les fabricants nippons doivent en plus faire face aux conséquences économiques du tremblement de terre de Kobe. De nombreuses petites sociétés informatiques ont déposé le bilan et un géant comme *NEC* revoit à la baisse ses plans d'embauche.

**Un parti multicarte** Aux Pays-Bas, le Parti Travailliste offre à tous ses adhérents la possibilité d'ouvrir un compte bancaire sur Internet pour 200 fr. Seules conditions: prendre la carte du parti pour 160 fr. et passer le mot aux camarades.

**La guerre des prix** torpille le marché des réseaux commerciaux américains. Des services privés comme *Prodigy* et *Compuserve* doivent casser leurs tarifs pour rester dans la course. Alors que *America Online* abaisse son coût horaire à $.2.95. Après deux ans d'une concurrence sans merci, les prix des Réseaux sont devenus tellement bas qu'ils ne constituent même plus un argument commercial.

Business Bulletin par Jean Revis

# Citizen Murdoch

Les Russes sont nos amis, Aum est tout docile en prison, les serbes et l'Ebola sont tout petits et très très loin, Elizabeth Montgomery (*Ma sorcière bien-aimée*) est morte... de qui vais-je bien pouvoir avoir peur?

## Rupert Murdoch et la communication

Rupert Murdoch, c'est d'abord la télé: tout le monde s'est bien moqué de lui (il est bête, hou les cornes...) lorsqu'il a racheté des stations locales américaines de télévision et qu'il a appelé ça un réseau. *Fox Entertainment* est maintenant n°4 aux USA. Et sa reprise de la chaîne anglaise *Sky Television*? Ce canard boiteux en orbite géostationnaire a risqué le mener à la faillite mais *BSkyB* vaut 6 milliards de dollars en 1995.
Rupert Murdoch, c'est plus du tiers de la presse en Grande Bretagne (dont *The Times* et *The Sun*), une belle maison d'édition (*Harpers et Collins*), 14 chaînes de télé en Europe, des intérêts en Asie (*Star TV* diffuse par satellite depuis Hong-Kong, et *RM* est tout puissant dans son Australie natale), la *20th Century Fox* et même le *New York Post*. Ça ne vous suffit pas?

## Rupert Murdoch et le On-line

Tout cela aurait pu rester très bon enfant si *RM* n'avait pas décidé de se lancer dans ce que le business compte de plus obscur: les autoroutes de l'information. En s'alliant avec l'américain *MCI*, n°2 américain des télécommunications longue distance, Rupert Murdoch pense que des synergies vont jouer en sa faveur. *MCI* est l'un des premiers groupes de communication à s'être intéressé aux services interactifs: e-mail, shopping interactif, logiciels pour ouvrir des "vitrines" sur WWW, informations ultra-spécialisées pour des entreprises. *RM* est lui aussi déjà présent sur Internet, avec *Delphi Internet Services Corp* (160.000 abonnés). Avec l'aide de *MCI*, qui apporte 2 milliards de dollars en échange de 13,5% de l'empire de *RM*, les activités sur le Net vont prendre une nouvelle dimension: les 180 publications presse de *RM* seront accessibles, *Fox* va fournir des clips et de la musique, *Reuter* de l'information, le tout transporté par des câbles et des satellites de *MCI*. Avec bien-sûr dans l'avenir un service de télé interactive diffusant le meilleur de la *20th Century Fox*.

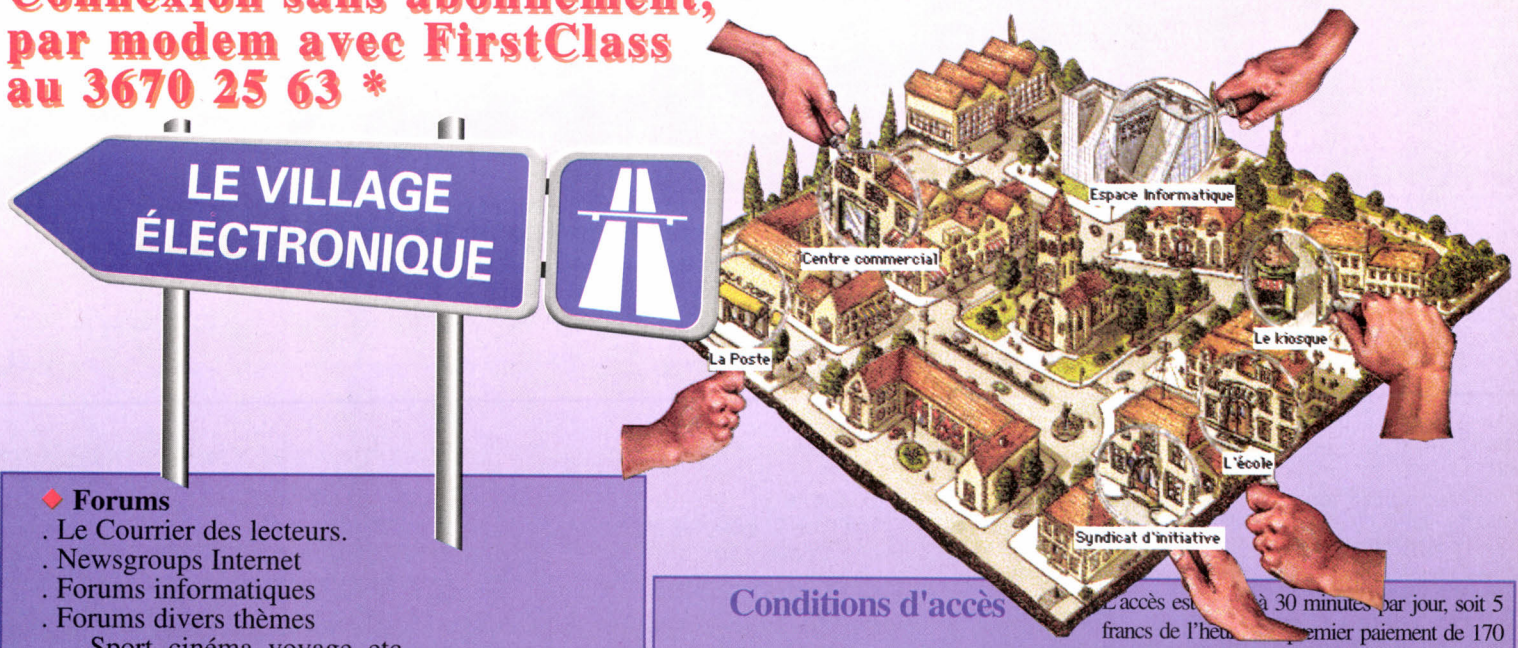
## Les amis/les ennemis de Rupert Murdock

Pour corser le tout, *RM* fréquente des personnalités sulfureuses: il est prêt à investir plus de 14 milliards de francs dans le groupe de Silvio Berlusconi et à devenir n°1 de la télé privée en Italie. Il est conseillé par Michael Milken, roi des yuppies (inventeur des junk-bonds), qui refait surface depuis sa sortie de prison il y a 2 ans. *RM* lui reste reconnaissant de l'aide apportée au financement de son groupe dans les années 80.
Enfin, histoire d'être un peu plus diabolisé, *RM* a également été au centre d'une polémique qui a récemment agité Londres: le patron de *Channel 4* a demandé à la Chambre des communes de promulguer une loi qui lui empêche la conquête sans limite des médias.

## Alors, Rupert Murdoch, slip ou caleçon?

*RM* n'entend pas s'arrêter là: avec la bénédiction des autorités américaines, qui l'ont dégagé de tous risques de tomber sous le coup d'une loi anti-cartel, il compte bien poursuivre son expansionnisme forcené: aux USA, avec une prise de participation dans *CNN*, en Europe et en Asie. Il lui reste encore au moins 1 milliard de dollars à investir...

# Connexion sans abonnement, par modem avec FirstClass au 3670 25 63 *




◆ **Forums**
. Le Courrier des lecteurs.
. Newsgroups Internet
. Forums informatiques
. Forums divers thèmes
. Sport, cinéma, voyage, etc.

◆ **Téléchargement**
. Téléchargement de fichiers classés par themes et garanties sans virus (utilitaires, jeux, charmes, mise à jour, etc).
. Nouveautés
Tous les jours, dans le village, de nouveau fichiers au téléchargement
. La collection du village
Des Freewares et des sharewares Français supportés par Le Village Electronique.
.Téléchargement direct en provenance d'internet (FTPMail)
Tous les jours les fichiers des newsgroups comp.binaries et alt.binaries

◆ **eMail**
Courrier électronique
Accès eMail (FTPMail, WebMail…)

## Conditions d'accès

Abonnement 1
95 francs d'ouverture de compte + 25 francs par mois. Ce service comprend votre boîte aux lettres électronique, certains services de base, les sharewares du mois et l'accès aux boutiques du centre commercial. L'accès est limité à 20 minutes par jour, soit 2,50 francs de l'heure. Le paiement de 345 francs se fait en une fois pour l'année par chèque bancaire, postal ou par carte bleue.

Abonnement 2
95 francs d'ouverture de compte + 75 francs par mois Ce service comprend en plus l'accès aux anciens numéros d'Univers Mac, à tous les forums, informatiques ou non, à Internet et au dialogue en temps réel

L'accès est [illegible] à 30 minutes par jour, soit 5 francs de l'heu[illegible]emier paiement de 170 francs se fait par chèque bancaire, postal ou par carte bleue. Le paiement mensuel de 75 francs se fait par prélèvement automatique.

Abonnement 3
95 francs d'ouverture de compte + 250 francs par mois. Ce service comprend en plus tout le téléchargement. L'accès est limité à 50 minutes par jour, soit 10 francs de l'heure. Le premier paiement de 345 francs se fait par chèque bancaire, postal ou par carte bleue. Le paiement mensuel de 250 francs se fait par prélèvement automatique. Vous pouvez vous connecter aux différents services du Village électronique dès que votre compte est validé (48 heures après réception du paiement). A vous de voir !!

Si vous ne souhaitez pas vous abonner, vous pourrez cependant continuer à vous connecter avec le 36 70 qui donne droit à tous les services. Pour des connexions peu fréquentes ce peut être la solution la moins onéreuse. Vous pouvez aussi mixer vos appels. Abonnement N°1 d'une part (la messagerie par exemple) et le 36 70 d'autre part quand vous voulez accéder à des services qui ne sont pas inclus dans l'abonnement de base.

## Accès par le 36 70 25 63

Aucun frais d'inscription ni d'abonnements. Accès à tous les services disponibles pour l'instant ! Par la suite, certains services ne seront disponibles que sur abonnements spéciaux.

*Prix: 8,76 francs par accès et 2,19 francs la minute.

**BULLETIN D'ABONNEMENT**

Pour vous abonner au Village électronique :
complétez le bulletin ci-dessous et renvoyez-le sous enveloppe affranchie, accompagné du règlement de vos frais d'ouverture de compte (chèque ou carte bleue) à :

**Pressimage - Le Village électronique**
5-7 rue Raspail 93108 Montreuil Cedex

o Mme o M.
Nom : . . . . . Prénom : . . . . . .
Adresse : . . . . . .
Code Postal : . . . . . Ville : . . . . . .
Je coche la formule choisie :
o Formule 1 . . . . . 345F par chèque ou carte bleue
o Formule 2 . . . . . 170F par chèque ou carte bleue
. . . . . .+ *75F mensuel par prélevement automatique*
o Formule 3 . . . . . .345F par chèque ou carte bleue
. . . . . .+ *250F par prélèvement automatique*
Je règle mes frais d'ouverture de compte par :
o chèque à l'ordre de Pressimage . . . . . .
o carte bleue ⌊⌊⌊⌊ expire fin : ⌊⌊⌊⌊
CB n° ⌊⌊⌊⌊ ⌊⌊⌊⌊ ⌊⌊⌊⌊ ⌊⌊⌊⌊
Date et signature obligatoire : . . . . . .

# N O U V E A U

## LeVillage Electronique ouvre ces portes en Belgique

Pour accéder au Village Electronique via la Belgique, il suffit de composer, avec FirstClass, le 0900 10006.
Pour toutes informations complémentaires,vous pouvez contacter le Bourgmestre au **375 86 26**, lui envoyer un fax au **375 51 32** ou bien lui nvoyer un EMail à **bourgmestre@leserveur.com**

Coût de l'accès : 6,25 fb / 20 secondes en journée et 6,25 fb/ 40 secondes après 18 heures.

Informations et abonnements
sur Internet avec Mosaïc/Netscape
http://www.leserveur.com/village

# fatal error

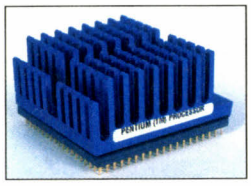
Grotesques. Honteux. Minables. L'essentiel des produits à éviter d'urgence!
Par Marius Canto.

## Station Elvis Presley

Le King est mort. Mais gageons qu'il se réincarnera en drag-queen en visionnant le CD-Rom que *Mediastar* lui consacre. *Station Elvis Presley* est un outil aussi pauvre que mal conçu sur la vie du chanteur. Une interface minable permet de voyager dans l'exposé laborieux d'un lycéen dyslexique et 60 séquences QuickTime, de qualité atroce, donnent à penser qu'Elvis conversait à la manière des brochets. Une multitude de documents bas de gamme, comme la bande annonce hachurée de certains des 33 films du chanteur, rappelle les parenthèses honteuses de sa carrière sans vraiment enrichir l'histoire. En fait, *Station Elvis Presley* est un patchwork interactif de toutes les images poubelles existantes sur le King. On n'y apprend rien qu'on ne savait déjà et à moins d'être un fan obsessionnel, la lecture du CD-Rom n'a aucun intérêt. Heureusement, le CD-audio vendu avec rappelle que derrière le bibendum en combinaison pailleté, certaines chansons méritaient une légende. *Station Elvis Presley* est édité par Mediastar, prix de vente conseillé: 290 fr.

## Piège au Pentium

Piège au Pentium
Pleins feux sur les revendeurs qui cassent les prix.
Dans un quartier parmi tant d'autres situé vers le 13ème arrondissement d'une agglomération parisienne sévissent des revendeurs informatiques peu scrupuleux.
Pas de dénonciation ici, mais des conseils pour éviter l'arnaque. Ou du moins la prévoir.
L'arnaque en deux leçons: *Le Pentium*, après avoir été



accusé de tous les bugs du monde, est sans conteste le must du moment. Si vous choisissez d'acheter un *PC Pentium*, vous avez fait le bon choix, pas de doutes. Mmm... Encore faut-il éviter qu'il soit purement et simplement dopé. Une ruse de revendeur consiste à coller le radiateur directement sur le processeur. On profite alors du fait que les spécifications du processeur soient invisibles pour le customiser. Quelques secondes suffisent pour transformer un *Pentium 75* en *Pentium 90*... Contrecoup facheux de la manoeuvre, l'ordinateur durera bien six mois. Huit mois. Rarement plus... Vérifiez donc à l'achat l'intérieur de votre machine. Un radiateur sur un Pentium, ça se remarque sans problème, c'est à éviter sans regret! Deuxième leçon: la mémoire cache vide. Inquiétude, car cette fois-ci ce n'est décelable qu'à coups de masse. L'astuce du revendeur consiste tout simplement à fournir une machine sans mémoire cache, mais comportant bien la protection en plastique de ladite mémoire. Les programmes permettant de vérifier les configurations de manière logicielle sont assez souvent peu perspicaces en matière de mémoire cache. La seule solution pour être sûr de savoir ce que vous achetez serait d'ouvrir la coque de protection. C'est ici que la masse intervient. Triste histoire: il n'existe aucune autre possibilité que de détruire le composant pour vérifier sa légitimité...
Il est impossible de viser un revendeur en particulier. La seule solution consiste à être extrêmement vigileant si vous n'achetez pas un ordinateur de marque.

## Les Ani'Malins n°2

Retournez jouez avec des ficelles! Cela vous amusera certainement bien plus que les *Ani'Malins n°2*.
On sait bien que les enfants sont attirés par les images qui bougent, les sons rigolos et, à priori, tout ce qui ressemble de près ou de loin à un jeu. Les gens d'*Iona Software* se sont donc dit: "faisons un logiciel avec des images qui bougent un peu, un fond sonore frustre... Si on livre tout ça avec quelques interfaces ludiques, les gamins vont certainement l'adorer. Pas besoin de se fouler, et ça va faire un malheur." Première partie du pari réussie: on ne s'est pas foulé chez *Iona Software*. Deuxième partie nettement plus difficile: ça va être trrrrrrès dur de faire un carton avec les *Ani'Malins 2*. Le programme est recommandé pour des enfants de 4 à 12 ans... Personnellement, je pense qu'à 12 ans on a d'autres ressources en terme de jeux vidéo qu'un programme aux graphismes primaires et à l'intérêt limité. A 4 ans, c'est moins évident... mais il est assez dur de trouver 295 francs à cet âge là! Ne cherchez pas la virgule après 29, c'est bien de 295 francs dont il s'agit.
On passera sur l'installation fastidieuse des *Ani'Malins 2* sous Windows, car de toute façon, vous pourrez tout simplement vous passer d'acheter ce programme.
*Les Ani'Malins 2*, CD Rom PC, Iona Software/Edmark, 295 francs (de trop).

## La valise informatique VPCP de Sacar

L'informatique a son attaché-case: une valise chic et toc (en pointes de diamant) pour transporter un ordinateur portable et une imprimante. Des sangles velcro maintiennent les éléments en place et une mousse intérieure protège des mauvais coups. En train comme en avion, on retrouve dans cet accessoire élégant tout le génie du sac à dos-radio ou de l'horloge-balai qui font les heures de gloire du télé-achat. Après avoir déverrouillé ses 4 serrures grenouillères, on ôte le couvercle de sa valise pour la transformer en plate-forme de travail. La

brillance de l'objet assure un certain crédit auprès des femmes et offre l'aura corporatiste d'un technicien PAO. Mais comme un ordinateur *Tandy*, le tout a vite l'air d'un fossile pathétique à la lumière du jour. Même les techno-valises de *Delsey* à codes numérotés n'avaient pas atteint un tel niveau d'esbroufe.

Prix de vente conseillé: 1100 fr.

## The Scroll

La panne d'inspiration est la maladie mortelle de l'écrivain. Elle ne gêne aucunement les éditeurs de jeux. Certains d'entre eux semblent cultiver avec amour l'art du réchauffé. Faire du neuf avec du vieux est une solution facile lorsqu'on est à court d'imagination... et d'argent.
C'est en tout cas ce que l'on doit penser de temps en temps chez *Psygnosis*. *The Scroll* est un jeu d'aventure qui devrait être en vente au moment où vous lisez ces quelques lignes. Mais vous pouvez vous passer de l'acheter si vous avez déjà acquis en 1992 *Daughter of the Serpent*. En 1995 *La Fille du Serpent* se traduit *The Scroll*. On parle bien d'une traduction, car c'est la seule innovation (ou presque) de ce produit. Il y a trois ans, on déplorait déjà la brièveté du jeu, expédié en trois heures. Aujourd'hui on la regrette encore, mais dans la langue de Molière... Belle affaire.
L'évolution de la technologie et des techniques de programmation a permis à des *Doom* ou autres *Under a Killing Moon* d'apparaître sur nos écrans. Le constat est facile: même avec des textes et des dialogues en français, un produit comme *Daughter of the Serpent* n'a plus sa place. Avec les 300 francs que vous ne dépenserez pas pour ce CD-Rom PC, vous pourrez passer une agréable soirée au Bateau Cool (8 rue André del Sarte 75018 Paris. Tel: 42 23 88 14).

Le mal en revient à Barnum. Père du cirque moderne, il n'en était pas moins un représentant en épicerie et un vendeur de chapeaux. On lui doit la Piste aux Etoiles, merci. Et les publicités racoleuses et catastrophiques des revendeurs informatiques, merci encore...
On a le droit d'être écoeuré par les catalogues pleins de "Prix en Folie", "Foire aux Prix", "Fête des Pères, pensez-y", "Toujours moins cher" étalés en caractères jaunes criards. Vengeons-nous et tirons à boulets rouges sur un revendeur précis (il prendra pour tous les autres).
Comme dans la plupart des catalogues de grands revendeurs, dans celui d'*Interdiscount*, on trouve des offres qui ressemblent plus à la chasse au pigeon qu'à autre chose.
Prenez vos cahiers. Pages 2 et 3 dans la section "Prix en Folie!" s'étale une configuration PC vendue 9990 fr. (au lieu de 11 216 fr.! Happiness!). La dissection s'avère intéressante: l'unité centrale est un 486 DX2/66 microspot à 4990 fr.... Vous n'aurez pas plus d'infos. Passons sur le label Microspot, loin d'être le plus coté. A part l'imprimante laser (300 DPI, 4 pages minute) la configuration est loin, avec par exemple un écran 14 pouces à 1590 fr., d'être excitante. Dans le pack se trouvent deux programmes: *Quatro Pro* de Borland (passionnant) et *Wordstar 1.5* (qui utilise encore ce traitement de texte???). Qu'apporte donc ce logiciel, à part quelques francs supplémentaires gonflant la valeur apparente du tout? Pas besoin d'aller beaucoup plus loin. En fouillant un peu une revue spécialisée, vous trouverez sans aucune peine du meilleur matériel, à un meilleur prix.

## Le Bus Mailing Interactif

Le *Bus Mailing Interactif* est la toute nouvelle technologie des "vendeurs de vente". Entendez les petits marquis du marketing qui planchent à la semaine sur les moyens de toucher une cible autrement qu'en lui adressant un prospectus poubelle. L'idée tient sur un fil de pêche: on ne jette pas une disquette! Aussi pourquoi ne pas inonder les boîtes aux lettres de disquettes publicitaires. Celle du *BMA* (Bus Mailing Interactif) est un concentré d'animations vantant les mérites de stands de foires ou du Lido de Paris. Le tout à des airs de nouveau support faussement interactif destiné à vendre du vent. Mais après tout, les auteurs du projet ont peut-être raison. Une disquette est une disquette, surtout réinitialisée.
Le Bus Mailing Interactif est co-réalisé par Tigest Communication, 5 rue d'Amboise-75002 Paris et Amplitudes, 87, quai de la Marne 94340 Joinville le Pont.

*technologiquement*

# correct<

***extensions du corps, les outils portables se marient à la tradition, en toute beauté...***

Robe Mr. Hong. 130 fr. Paris XIII.
**Page de gauche:** Lunettes pilote hélico de nuit. Vision claire dans le noir total. 970 g. Amplification 30 000 X, grossissement 1 X. Piles standards. (17 000 fr.). Doursoux.
**Page de droite:** Système de portage holster pour PDA Newton (520 fr.). Covertec.

**Photo:** Pierrre Andreotti. **Stylisme:** Natacha Gauthier. **Make Up:** Géraldine. **Modèle:** Mimi chez Ford.

**Page de gauche:** Ceinture de portage (190 fr.), porte-cartes PCMCIA (250 fr.) et étui de protection pour Psion (360 fr.). Covertec.
**Page de droite:** Newton Message Pad 120 (3555 fr.) Apple Computer.

Newton

Des questions à la multitude de réponses qu'offre l'Univers Interactif.

# Antisèche

par Ariel Wizman

**Chaque fin de siècle a ses grands mystères: le dernier avait Landru. Celui-ci a les lavomatics et les corn-flakes.**

## >Comment a commencé L'AVENTURE DES LAVOMATICS (dont certains, fonctionnels 24 heures sur 24, "tournent" depuis plusieurs décennies)?

Le mot "washateria" est apparu en 1937. Bendix Appliances venait alors d'inventer la machine à laver automatique. De son côté, *Westinghouse Electric* préparait l'avènement de la "laundromat", concept d'un lieu spécialement affecté au lavage automatique du linge par des machines, inauguré le 26 Octobre 1940. Ces "salles de nettoyage", qui devaient voir tellement d'amours éclore dans des fragrances lavandières, étaient alors tenues par un attendant, et à des heures précises. Les plus chics exigeaient même que l'on fasse une réservation. Mais le vrai plongeon dans le vide (c'est-à-dire les premières 24 heures complètes de fonctionnement sans surveillance) eut lieu en 1949 à Austin au Texas. Le propriétaire de l'établissement, Nelson Puett, a du disparaître depuis. Pourtant ce lieu de purification, révéré par les habitants de la ville, existe toujours et tourne 24 heures sur 24, sous le nom de Room Service.

## >A quoi servent LES CORN-FLAKES?

Dr Kellogg aurait inventé les corn-flakes comme antidote à la masturbation chez les adolescents. C'est une légende persistante et retrouvée encore récemment sur le Web, sur le service de Renseignements d'un grand quotidien américain.

*The Austin Chronicle*:
http://www.auschron.com/misterpants/

## >A QUAND REMONTENT les premières publicités pour les préservatifs?

Juin 1969, dans *Sport Magazine*. Je serais formel là-dessus. Le fabricant s'appelait Young, et il a du attendre 1972 pour pouvoir annoncer dans *Playboy*, qui lui avait refusé ses pages jusqu'à cette date.

## >Le problème des risques courus par les personnes vivant dans l'entourage d'un ou de plusieurs COCOTIERS a-t-il été documenté?

Oui. *Injuries due to Falling Coconuts*, by Peter Barss, *The Journal of Trauma*, vol. 24, n°11, 1984, pp. 990-991, fait état d'une passionnante recherche de 4 ans faite au Provincial Hospital d'Alotau (Hawaii). On y apprend que 2.5% des admissions dans cet établissement sont dues à la chute (toujours verticale) de noix de coco sur des passants. Une noix de coco mûre, susceptible de se détacher, pèse en général de 1 à 4 kilos, elle tombe d'une hauteur comprise entre 24 et 35 mètres, ce qui peut lui donner une force équivalente à une tonne au moment du contact avec un crâne imprudent.

## >On dit que chaque religion peut apporter quelque chose à chacun. J'ai entendu parler de Kibo, LE NOUVEAU DIEU DE L'INTERNET, quels sont ses commandements les plus intéressants?

Kibo a su, à mon sens, souligner deux urgences modernes sous forme de devoirs religieux: la première concerne l'instauration d'un *Day without Usenet* (un "jour sans Usenet"), pour "permettre aux employés du Gouvernement qui surveillent les messages de découvrir la vraie Vie, ou, mieux encore, la télé". Et la seconde concerne la diffusion immédiate de l'information dans le village global: "Au Sri-Lanka, on devrait pouvoir être INSTANTANEMENT au courant d'un tremblement de terre mineur à San Francisco. Pourquoi attendre des semaines? Droit à l'information mondiale et immédiate". Enfin, un principe de base du Kibo-isme est: "Accès libre et gratuit à Internet pour toute personne vivante, morte ou non-encore-née".

## >Existe-t-il UNE MALADIE SPECIFIQUE liée à l'usage excessif d'Internet?

Evidemment! Comment ne pas imaginer une telle éventualité quand on sait que les grands groupes pharmaceutiques ont besoin de vivre et de maintenir leurs emplois? Kimberly Young (*olacenter@aol.com*), est une chercheuse déjà spécialisée dans les symptômes liés à l'excès de présence on-line. Les symptômes de l'"addiction" sont les suivants: consultation frénétique (10 à 20 fois par jour) de la boîte aux lettres, perte de la notion du temps de connexion, réduction du temps passé en famille, déclin professionnel, oublis divers, gain de poids dû à l'immobilité... Les activités les plus compulsives et "addictives" sont les dialogues directs et les jeux de rôle. Beaucoup d'échecs scolaires seraient déjà le résultat de cette accoutumance.

Il faut sévir. Inventer. Investir. Créer enfin un Prozac spécialisé.

# Ca existait déjà: d'un modèle l'autre

par Paul Mathias

>La modernité serait paraît-il "multimédiatique". On comprend: le Louvre ne descendra jamais dans la rue, mais la rue se l'appropriera à bon compte en compactant les trésors dans un fort attrayant CD-Rom;

le savoir n'appartient pas encore à tout le monde, mais sans trop d'efforts, une lecture ludique et divertissante de l'encyclopédie Grolier ou du Robert devrait être édifiante. On semble ainsi découvrir les vertus du regard, du point de vue, de l'intimité, du retrait sur soi, chargées de livrer enfin la vérité du rapport à autrui, de mettre ensemble les hommes et leurs compétences, de faire partager en une conflagration universelle des créations et du discours, qui les accompagne, l'essence de l'Etre, l'être de l'Essence, et pourquoi pas la prodigalité de la Nature ou l'innocence du Devenir.
Multimédiatisons-nous, horizontalisons nos relations et partageons enfin dans les circuits électroniquement blindés de notre égalité, l'authenticité de nos représentations et l'inépuisable fécondité de notre culture.
Mais quoi! Fantasmes surannés de l'homme-Dieu, de l'appropriation transversale et universelle de la pluralité des mondes ne sont que vieilleries, aspirations éculées d'un autre âge, mais auxquelles l'autre âge, justement, savait donner un contenu et des contours qui se perdent dans l'enthousiasme hagard de nos premières amours multimédiatiques! Et réellement, la chose est vraiment touchante de naïveté, touchante de cette bêtise qu'on prend plaisir à faire sienne en s'y lovant, en se payant sinon de mots du moins déjà d'images, et en faisant l'aveu sincère et bouffi d'honnêteté qu'on n'échappe jamais tout à fait à cet envahissant "esprit du temps"...
Vieillerie en effet que cette prétendue découverte de la modernité, que la perspective et le point de vue développent toute la puissance de l'individu-roi, aux prises désormais avec sa machine, ses mémoires mortes, et "le vierge, le vivace, et le bel aujourd'hui" internettique. Tous les propos de tous les hommes valent sans doute le mien, mais mon propos en retour vaut aussi celui de tous les hommes, et c'est en quoi je suis gagnant, puisque son "existence" électronique atteste de ma propre existence et d'une forme de "permanence". Et mieux encore, nous allons enfin apprendre à regarder, à observer, à créer même dans ces regards des œuvres nouvelles auxquelles la plasticité de nos machines saura donner une épaisseur inégalée et d'autant plus inégalable que nous aurons été seuls à en réaliser les gestes démiurgiques. Ce qui nous conduit assez "naturellement" vers des espaces picturaux dont les Anciens furent les découvreurs, et dont d'autres Modernes surent transgresser les contraintes.

**Tous les propos de tous les hommes valent sans doute le mien, mais mon propos en retour vaut aussi celui de tous les hommes, et c'est en quoi je suis gagnant**

Un exemple d'actualité. *Le Temps* de Van Eyck, c'est justement un temps où les tableaux cessent d'être conçus comme de simples objets de contemplation, pour devenir des lieux de réalisation du regard et au-delà de lui de l'effervescence et du débordement concret de la pensée. On rappelle encore assez fréquemment que Van Eyck se peignait lui-même dans de presque imperceptibles miroirs, que ses sujets, LES ARNOLFINI par exemple, étaient eux-mêmes comme dédoublés, perçus de face et de dos tout à la fois, sans que la structure de l'image n'offrît quelque défaut, ou que l'oeil fût scandalisé par de la difformité. Le génie de la Renaissance fut précisément dans la certitude que l'horizontalité est l'essence du monde, et qu'il est ainsi à la portée de celui qui sait jeter son propre regard dans l'infinité qui s'offre à lui, pour y découvrir non pas les mystères de l'être, mais la polymorphie des points de vue, la multiplicité des lieux, la coexistence des positions et des instances. Le "sujet" pouvait ainsi se constituer en se perdant, et en étendant sur cet infini localisé du tableau la puissance de ses propres représentations.
En quoi "l'autre Age" avait sur le nôtre le privilège de la découverte, mais également celui de l'épaisseur: dans la multiplicité du regard se cachait la multiplicité de l'Etre, et à travers elle se manifestait l'incommensurabilité du Créateur.
La déconstruction multimédiatique du sujet en est peut-être un avatar, une espèce de rhétorique déliquescente et résiduelle, et qui nous laisse cette unique certitude, que nous avons les "créateurs" que nous méritons.

Paul Mathias
mathias@enst-bretagne.fr

# accélérations

Les pages régulières, à l'usage de ceux qui pensent clair, jouent franco et s'énervent vite.

## Mac Junkie?

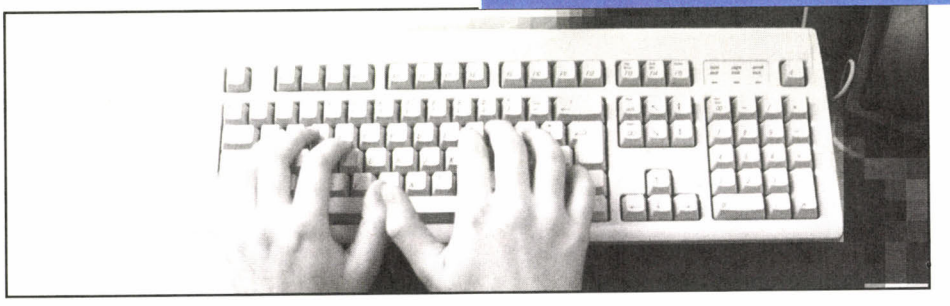
Je m'appelle Jacques Laimont et je suis un macoolique.

par Paul Mathias

>Il m'est très difficile d'expliquer la façon dont J'AI PU SOMBRER DANS L'HORREUR DU MACOOLISME. Tout a commencé quand on m'a représenté la chance que je pourrais avoir à passer des obscurités du *CPM Plus*[1] ou du DOS au graphisme alléchant des nouvelles machines. Mais l'activité ludique et déstabilisatrice que cela occasionna alors ne fut rien à côté de la traversée des Enfers qui devait suivre.

D'abord à cause des *pushers* qui voulaient à chaque fois, et à tout prix, me faire adopter "la dernière version" de tel logiciel ou de tel autre. Non que j'en eusse besoin, car un logiciel dont on n'a besoin ne vaut strictement rien pour nous autres qui voyons dans notre machine le sens le plus profond de notre vie. Et en effet, je n'oublierai jamais que très vite je me suis mis à "travailler" en cachette, notamment de ma femme et de mes enfants. Dès que leur attention était ailleurs, dès que leurs occupations les portaient à l'extérieur, je me mettais derrière ma machine, pour laquelle je commençais à éprouver des sentiments où se mêlaient concupiscence et dégoût. Mais elle avait toujours raison de moi et je pouvais y passer des heures, sous le prétexte d'améliorer son efficacité, sa "productivité", de "ranger le bureau", de déplacer les fichiers de dossier en dossier, les dossiers de disque dur en cartouche, de cartouche en disquette, de disquette DD en disquette HD, pour plus de "sécurité", pour plus de "versatilité", le plus souvent jusqu'à l'écœurement. Les poignets endoloris, l'œil vitreux, je me couchais souvent à des heures très tardives, et dormais juste le temps d'avoir l'illusion de me reposer pour reprendre plus efficacement mes rapports coupables avec ma machine. Le sommeil agité, je rêvais en *kilobytes*, j'étais poursuivi par des écrans mal éteints ou des CD-Rom incompatibles avec mon système.

**Le sommeil agité, je rêvais en kilobytes, j'étais poursuivi par des écrans mal éteints**



>Cliniquement, mes premiers delirium tremens. datent de mon contact avec les réseaux. Je m'étais dit en effet que les réseaux m'ouvriraient la voie d'un véritable bonheur existentiel, quoique par définition "virtuel". Car dans mon esprit déjà troublé, les réseaux devaient constituer le lieu de tous les anxioludiques. Une partie de *Flight Simulator Online*, avec un partenaire qui pouvait souffrir des mêmes affres que moi, me mettait en confiance et j'oubliais alors que mes communications informatiques me coûtaient des sommes considérables ou que la partie pouvait durer des heures entières. C'est qu'en effet on meurt online autant de fois qu'on veut, et l'on renaît de ses cendres en pilote aguerri, prêt à affronter les as américains ou australiens du P-38 Lightning. Je traversais ainsi à chaque fois plusieurs fuseaux horaires sans quitter ma machine, et réussissais à "communiquer" pendant presque douze heures sans beaucoup me nourrir, et en buvant à peine.

>Puis je me suis dit que la solution à cette envahissante déréliction serait dans les *antidérideurs*, ces fichiers austères qui permettent d'arrêter de jouir, qui appellent à l'affairement, qui exigent un traitement. J'ai pu ainsi faire un peu de *ftp*[2] utile, importer sur mon serveur puis sur ma propre machine des listes interminables de données informatiques compressées, dans des formats aussi divers que leur lieu d'origine était variable. Las! Presque immédiatement, je fus pris de la monomanie de la décompression, ce qu'on appelle le "syndrome d'Aladin", et me mis à importer n'importe quoi dans le seul but

de procéder à des expansions/compressions systématiques et répétées. Le cas était assez grave parce qu'il s'accompagna très vite d'effets associés, dont le plus important était la pratique alternative de l'interface *TCP/IP*[3] et du mode Terminal en *VT100*[4]. Non content de pouvoir faire venir des fichiers d'ailleurs, je m'employais en effet à apprendre l'usage des commandes Unix, dont ma machine ne pouvait avoir aucun besoin puisqu'elle me permettait une connexion graphique sur mon site Internet.

Mais cela ne me satisfaisait pas car j'avais l'angoisse de la vitesse, je voulais commander le dialogue des serveurs eux-mêmes, et non pas seulement de mon propre modem avec eux. Si l'apprentissage fut pénible, il fut aussi coûteux car l'opération n'avait d'intérêt pour moi que parce qu'elle avait lieu *pendant* mes communications, et non dans l'interstice existentiel où je vivotais dans le "monde réel". Apprendre en ligne, quand on n'a pas besoin d'être en ligne, donne des poussées d'adrénaline tout à fait considérables.

>J'AI FROLE L'ACCIDENT CARDIAQUE quand j'ai prétendu m'instruire des commandes d'impression à distance sous *vi*[5]. Imaginez: plutôt que d'imprimer ce dont je pouvais avoir besoin avec ma propre imprimante laser, je me suis un soir proposé d'éditer en *RTF*[6] des textes/tableaux dont je ne pouvais avoir absolument aucun usage. Plusieurs heures furent nécessaires pour apprendre et envoyer les commandes adéquates à la machine Unix de l'Université de Yoknapattawfa, en Amérique du Nord, et après d'interminables réitérations d'ordres mécaniques, le résultat fut très relatif. Je n'engagerais personne à entreprendre une telle expérience, qui me coûta, outre celui d'une communication considérablement longue avec mon propre serveur, le prix de l'impression et de l'envoi à mon domicile des documents demandés.

La volonté de m'en sortir, qui m'était déjà venue à quelques reprises, fut plus ferme le jour où ma femme me quitta avec mes enfants. Je dois taire la violence de son départ, mais elle éprouve pour moi un mépris si entier qu'il ne sera plus jamais possible pour nous de reprendre une vie commune. Je ressens encore plus de peine quand je pense à mes deux enfants, que j'aurai à l'avenir beaucoup de mal à reconquérir affectivement. Mais dans l'adversité, j'espère puiser les ressources nécessaires pour une véritable guérison. J'ai d'ailleurs subi à ce jour trois cures successives de *démacintoxication*, sous la direction du docteur Norton et de son équipe. Le protocole thérapeutique qu'il a mis au point porte le nom de *Syndrome Acquis de Macintosevrage (SAM)*, par lequel le patient se donne lui-même les moyens de détruire toutes ses attaches avec l'objet de sa pathologie. Parmi les étapes les plus douloureuses, il y a la lecture sous *InterNews*[7] de la totalité des messages postés dans tel ou tel *Newsgroup*, mais sur un écran de *Powerbook 100*, parce qu'il est petit et assez peu adapté à cette fonction. Sous l'effet de l'écœurement, on s'intéresse peu à peu à d'autres aspects de la vie, à la vie "réelle", et on abandonne progressivement l'usage massif et exclusif de l'ordinateur.

>Depuis quelque temps, J'AI RETROUVE UNE CERTAINE PAIX SPIRITUELLE. J'ai fait l'acquisition d'un cahier thérapeutique et d'un crayon à mine, et chaque fois que je ressens lointainement l'envie d'allumer mon Macintosh, je me mets à dessiner. Le docteur Norton m'a fait remarquer que tous mes dessins se ressemblaient: des petits personnages oblongs, à l'apparence visqueuse, et surmontés d'une sorte de touffe noiraude et désordonnée. Je me demande bien ce que cela peut signifier. Décidément, l'âme humaine est insondable.

*laimont@blake.edu*
C/o Macooliques Anonymes

>NOTES:

1 Système d'exploitation fonctionnant notamment sur Amstrad.
2 *File Transfer Protocol*, permet l'importation et l'exportation de fichiers sur Internet.
3 *Transmission Control Protocol/Internet Protocol*. Protocole rendant compatible les machines (généralement Unix) sur Internet, et les machines personnelles (Mac ou PC).
4 Protocole de communication relativement "standard" sur Internet.
5 Traitement de texte Unix.
6 *Rich Text Format*.
7 Application du domaine public permettant une connexion graphique avec un serveur de "newsgroups".

Sur le Réseau, il y a une vie après la retraite.

# Vieilles cuvées et barbes blanches sur Internet

par Olivier Malnuit

>Jean Lehner est un vieillard paisible. A 70 ans, IL AIME LE RIESLING, les jolies femmes, Sacha Distel et... pianoter sur Internet. Chaque jour, il bavarde avec son pote Harry de Santa Monica, retrouve les films de ses 20 ans sur http:www.ibmpcug.co/uk/screen finance, parle d'ivresse sur le forum desires.com.wine et découvre une étrange libération sexuelle sur alt.binaries.pictures.tasteless. Avec son chapeau feutré et son costume trois pièces, Jean n'a pourtant rien d'un Net-guru. Mais depuis que ses enfants lui ont offert un ordinateur et une connexion Internet, sa retraite a pris des airs numériques. Ancien médecin et retraité rigolard, Jean se sert de son ordinateur comme d'un lien entre lui et une époque qui lui échappe. Il veut en être, toucher, voir ce qui bouge et apprendre, apprendre, apprendre encore... Devant son écran, il avoue: "J'AI L'IMPRESSION DE RATTRAPER LE TEMPS PERDU". Son refus de vieillir l'a poussé à corps perdu vers une technologie qui décourage des bien plus jeunes que lui. Il ne connaîtra sans doute pas le village global mais il veut pouvoir en goûter tous les prémices. Au fond, Jean ne regrette qu'une chose: ne pas pouvoir communiquer sur le Net avec d'autres retraités français.

>En France les retraités sont loin d'évoluer dans la cyberculture, mais aux Etats-Unis le 3ème âge vire au digital. Pour preuve, l'association des retraités américains qui compte parmi ses membres plus de 2 millions d'utilisateurs-micro. Seuls ou en couple, les "seniors" adhèrent massivement à des clubs de formation comme le *Silver Fox Computer Club* qui les initie aux subtilités de l'informatique. Certains utilisent le Net pour leurs recherches généalogiques quand d'autres se connectent pour continuer à travailler malgré la retraite. Mais la plupart avouent s'investir dans les ordinateurs pour tout simplement ne pas rester en marge du progrès. Jack Fowler, 75 ans, pharmacien retraité à Sun City West, Arizona, s'est acheté un ordinateur pour pouvoir assurer avec son petit fils de 4 ans; Ilene Weinberg, 68 ans, ancienne assistante sociale de Newton, Massachussets, passe tellement de temps sur le Réseau qu'elle a du installer une nouvelle ligne. Au départ réticente, elle déclare aujourd'hui utiliser l'ordinateur pour "relier le présent au futur". Sa destination principale est le serveur de l'association *SeniorNet* sur *America Online,* sur lequel elle passe plusieurs heures par jour à bavarder avec d'autres connectés de son âge. Comme elle, les 5000 membres de cette association informatique pour plus de 55 ans utilisent *SeniorNet* pour se faire de nouveaux amis. Rick Hanson, ancien mécano de Bellingham, Massachussets, et sa femme Rita se sont fait tant de copains sur le Réseau qu'ils ont échangé leur maison contre un mobile-home afin de faire le tour des Etats-Unis. Ils veulent rendre visite à 350 connectés aux quatre coins du pays. "Nous avons un contact dans presque chaque ville américaine!" déclare Rita. Enfin *SeniorNet* est aussi un pont entre les générations. Sur le forum *Generation to Generation*, les retraités peuvent transmettre leur savoir aux lycéens ou témoigner d'un vécu personnel. On y parle jupons, grande guerre ou groupes de Rap mais le message passe et les deux générations bavardent entre elles comme en famille. John Horn, professeur de gériatrie à l'Université de Californie du Sud, a une vision personnelle du *SeniorNet*: "c'est un peu comme un square communal où les anciens viendraient s'asseoir en cercle pour... discuter."

**L'association des retraités américains compte parmi ses membres plus de 2 millions d'utilisateurs-micro.**

>HEUREUSEMENT les retraités américains sont encore de vieilles personnes. Et aucun cyberpapy ne remplacera les chercheurs de Silicon Valley. En pénétrant le cyberspace, ils ne courent pas après un élixir de jeunesse ou une revanche sur les jeunes nerds. Ils ramènent les technologies à leur vrai sens: NOUS AIDER A MIEUX VIVRE. L'ordinateur est une fenêtre sur le monde qu'ils ouvrent ensemble pour déjouer le temps et l'isolement. Et à l'heure de tirer sa révérence, c'est tout de même moins vulgaire que Pascal Sevran...

# PRESSIMAGE on line vous propose l'accès à

# Internet

# pour 79F TTC* par mois !

**ABONNEZ-VOUS !**

**Abonnement Internet B : 79 F TTC par mois avec 10 heures gratuites puis 34,90 F TTC/heure**

**Abonnement Internet A : 34,90 F TTC/heure**

**Abonnement Internet C : 199 F TTC par mois, connexion illimitée !**

## Précipitez-vous sur le CD-Rom de *INTERACTIF* Univers (dossier «*Planete/Internet*»), pour tout savoir sur l'accès à l'univers

## http://www.planete.net

**Comment s'abonner à Internet** : sur le CD-Rom de ce magazine, vous trouverez tout ce dont vous avez besoin pour vous connecter à *Internet*, à la condition sine qua non que vous ayez un modem (minimum 9600bps et jusqu'à 28800bps). Connectez-vous sur Planete.net par le **36 68 53 89**, comme indiqué dans les animations de configuration des logiciels de connexion du CD-Rom (pour tout problème contactez-nous au **16 (1) 49 88 63 86**).
Une fois connecté, lancez Mosaïc ou Netscape et tapez l'URL ou «location» : **http://www.planete.net**, vous voilà sur le serveur World Wide Web de **Planete** ! Vous pouvez alors vous abonner «en ligne» ! (e-Mail: webmaster@pressimage.net).

# interactif

## Les acteurs de l'interactivité ont la parole.

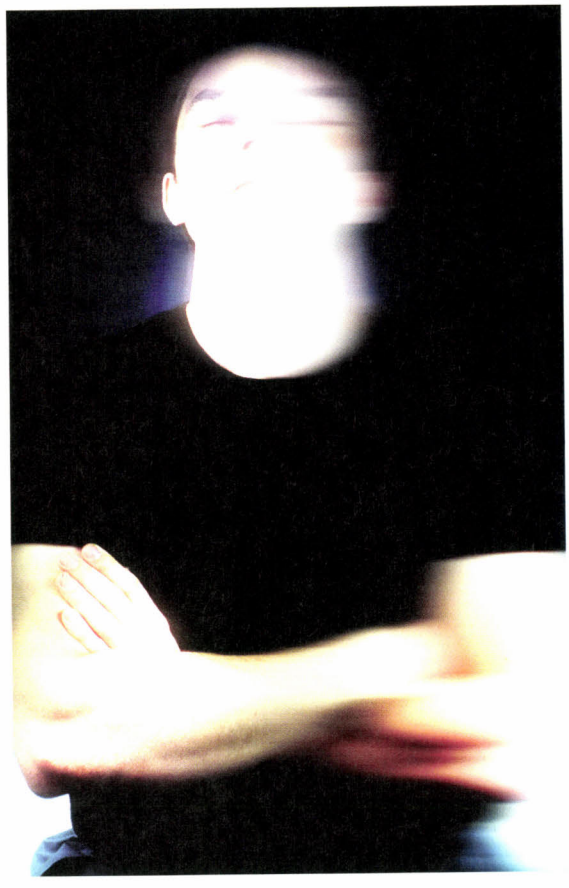


Photo: Yann Melet

### Quels seront les vêtements du futur?

### >Mark Vanko cd rom

**Styliste et manager de l'entreprise-prototype: Rotor.**

Je crois que de plus en plus les gens vont s'autoriser à porter ce qu'ils veulent, jusqu'à l'extrême. L'essentiel sera d'accéder à un vrai style "Survival", définitivement coupé du cliché "Présentable". On peut imaginer, par exemple, une tenue de camouflage urbain, à la fois hybride et personnelle, avec des générateurs de puanteur pour se défendre contre un agresseur et des supers amplificateurs sensoriels capables d'attirer un partenaire encore plus efficacement. Dans les fibres ou les doublures se cacheront des micro-systèmes informatiques qui permettront de changer temporairement la couleur ou la forme du vêtement. Les habits deviendront alors comme des animaux domestiques, avec un surnom et une personnalité sympa. Pourquoi pas des soutiens-gorges orientables, des chemises effaçant les bourrelets, des pantalons avantageux sur commande ou tout autre type de vêtement comportant des mécanismes de modification corporelle? La confection avec micro-muscles sera le ticket d'entrée dans la technologie post-primitive. Dans quelques années, nous devrons faire face dans l'univers de la mode à une palette d'extrêmes allant du costume papier-toilette au gilet pare-balles de designer. Mais une chose est sûre, cela n'est pas pour demain à moins que je commence à mettre un sérieux coup de pied dans la fourmilière!

### L'image numérique va-t-elle rendre la télévision définitivement mensongère?

### >Daniel Schneiderman

**Présentateur de l'émission *Arrêt sur Images* sur la 5.**

Photo: D.R

Non. Je pense que l'essentiel, quelle que soit la sophistication des techniques, c'est la manière dont elles sont utilisées. Ce qui compte c'est la conscience professionnelle des utilisateurs à tous les niveaux, y compris pour les fabricants d'images. On peut mentir avec du film ou avec de la peinture et on peut ne pas mentir avec des images numériques. Pour nous, la technique ne changera rien car notre travail ne consiste pas à déceler les trucages mais à lire des images et à chercher les significations cachées. Ce n'est pas un travail de détective mais un travail de contemplateur. Et si éventuellement nous étions des détectives de l'image, nous aurions de toute façon les mêmes accès à l'image numérique que n'importe quel producteur. Notre émission *Arrêt sur images* est d'ailleurs déjà préparée en images virtuelles, ce qui me laisse très serein face aux futurs développements de l'image numérique à la télévision.

# mode d'emploi

## Les nouvelles technologies vont-elles transformer la publicité?

## > Christian Blachas

**Présentateur de l'émission *Culture Pub* sur M6.**

Photo: D.R

Il est certain que les nouvelles technologies vont changer les supports de diffusion. Mais que ce soit sur CD-Rom ou sur papier journal, la publicité restera ce qu'elle est: un émetteur qui essaie de toucher un récepteur pour lui vendre quelque chose. Ce qui change vraiment dans la publicité, c'est le consommateur qui, après trois années de crise, a totalement modifié son comportement, échappe aux études marketing et fait mentir les instituts de sondage. Informé et exigeant, il sait très bien quels sont les rapports de force et ne sera pas forcément dupe d'un superbe film en images de synthèse pour un produit médiocre. Enfin, je trouve que les nouvelles technologies de communication sont trop complexes et brouillent le message. Certes, elles possèdent des avantages considérables mais ne pourront en aucun cas remplacer les modes de communication traditionnels.

## La techno est-elle une musique universelle?

## > DJ Ilana

**Programmation techno et groovy au *Rex* le jeudi soir.**

Bien sûr. Aucune musique n'est plus universelle que la techno. Son absence de véritable langage et son émotion fondée exclusivement sur le rythme font danser les foules de l'Australie au Brésil, sans problème de frontières ou de barrages culturels. Les machines qui la produisent sont de plus en plus faciles d'accès et d'utilisation. Et l'énergie qui s'en dégage est la meilleure chaîne de communication qu'on puisse imaginer. C'est une musique interactive et spontanée qui amène les gens à communiquer entre eux de manière très saine, mais aussi à communiquer avec les éléments, avec la terre... Elle est au service de la danse et de l'esprit de transe qu'on retrouve depuis toujours dans les rites du monde entier. En ce sens, elle est peut-être même éternelle...

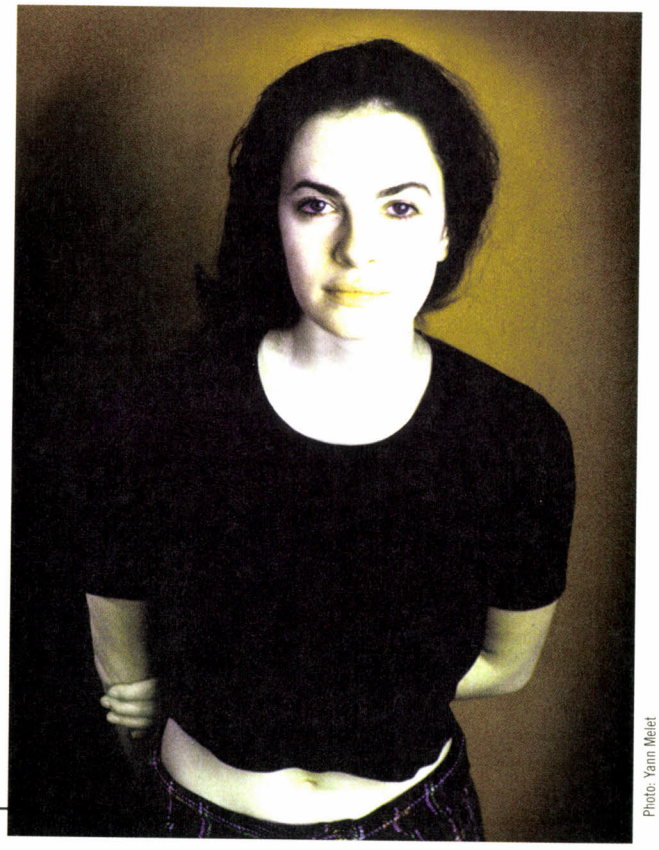
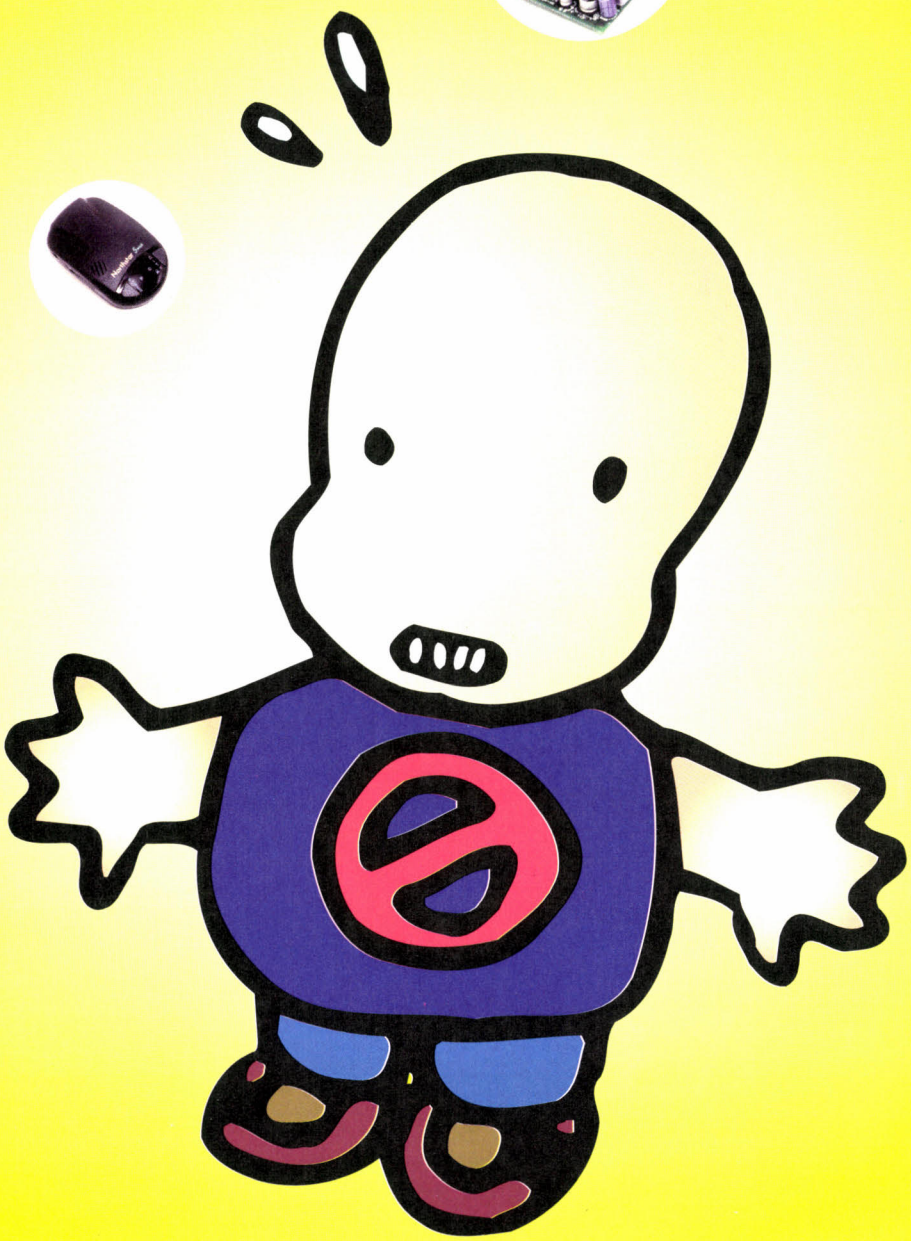


Photo: Yann Melet

par Francis Mizio

# La techno illégale!

## Puisqu'on vous dit que c'est interdit!



Nombre de produits techno voient leur usage sévèrement réprimé par la loi. Pourtant, ils sont en vente en toute légalité... avec force sous-entendus.

# Quand la techno est plutôt "limite"

>Micros-canons, testeurs de radar, brouilleurs d'émetteur téléphonique, malettes d'enregistrement, scanners, stéthoscopes électroniques "trans-cloison", micros-espions... LA PANOPLIE COMPLETE DE JAMES BOND est en vente libre à des prix étrangement abordables. Il n'est jamais dit clairement à quoi tous ces appareils peuvent servir, parce que c'est interdit. MAIS QUI EST DUPE?

>Pourquoi voit-on parfois des publicités pour des radars nautiques dans les magazines automobiles? Les lecteurs seraient-ils propriétaires de véhicules amphibies? Non, mais cet achat est utile à ceux qui désirent savoir s'il n'y aurait pas un peu plus loin, là où ça roule si bien, quelques acariâtres volatiles en uniforme. L'hypocrisie et l'usage du sous-entendu permettent de contourner la loi quand la techno devient illégale ou presque. Tel catalogue présente ainsi un testeur de radar (à moins de 2500 fr.): "Ce détecteur d'hyperfréquences pour alarme intrusion vous confirmera la bonne marche de votre installation. Il peut détecter et analyser les radars hyperfréquences, fonctionnant sur bandes X, K et Ka. Le bon fonctionnement est signalé par les leds qui clignotent et par un buzzer. Niveau de volume réglable. Utilisation interdite sur la route". Cette dernière précision est en fait la vraie info. Enlevez-la, et la présentation du produit n'a plus le même sens, sauf pour les spécialistes d'ondes des bandes X, K et Ka. Quel farfelu voudrait, en effet, vérifier la bonne marche d'une alarme intrusion... sur la route? Sachant que la chose fonctionne sur 12 volts, on comprendra vite son utilité et sur quoi on peut la brancher. Mais jamais, au grand jamais, on ne vous expliquera que ce testeur de radar peut servir à repérer les cinémomètres de la gendarmerie (bon, c'est dit).

>EN FRANCE, le code pénal est très strict vis à vis de certaines catégories de produits techno sophistiqués et "sensibles", surtout dans le cadre de la protection de la vie privée. La vente et l'usage en sont très sévèrement réglementés et, de plus, toute incitation à un usage douteux de ces appareils, comme toute publicité explicite, sont des délits (cf. l'encadré: *Ce que dit le code pénal*). Seule méthode pour les fabricants ou les distributeurs: avoir des produits qui se réclament d'une utilité "clean" afin d'obtenir l'agrément des pouvoirs publics, puis les vendre, avec force clins d'œil appuyés, sur des brochures rayées par les mots de "sécurité", "confidentiel", "top secret" "utilisé par des gouvernements étrangers, l'ex-KGB, la CIA, etc.". Bien-sûr, les revendeurs précisent dans les conditions de vente que leur responsabilité n'est pas engagée si les instruments sont utilisés dans des conditions illégales. Ils indiquent d'ailleurs pour les produits les plus sensibles qu'ils sont réservés à l'exportation (évident que si vous achetez un micro-espion, c'est pour l'exporter) ou pour une utilisation en réseau téléphonique privé et fermé (bidule qui servirait donc à vous mettre vous-même sur écoute d'une pièce à l'autre... Arf! Arf!). Bref, on vous aura prévenu. Nous sommes dans un pays libre, avec un commerce libre, mais vous êtes grand... et responsable.

>Prenons l'exemple des caméras qui sont vendues dissimulées dans des horloges, des téléphones sans fil, des sonnettes, des détecteurs de fumée, etc. Ces appareils sont évidemment d'un usage sécuritaire privé totalement légitime: surveiller votre résidence secondaire trop souvent cambriolée en votre absence. N'empêche: la notice précise "NOUS VOUS LAISSONS LE SOIN DE DECOUVRIR d'autres utilisations plus insolites les unes que les autres". Ainsi, les micros-émetteurs de la taille d'une boîte d'allumettes (portée 300 m) qui sont recommandés pour surveiller... les bébés espiègles! En effet, le nombre d'appareils (aux prix très abordables) présentés comme étant utiles aux grands inquiets pour protéger leurs chères têtes blondes, décidément

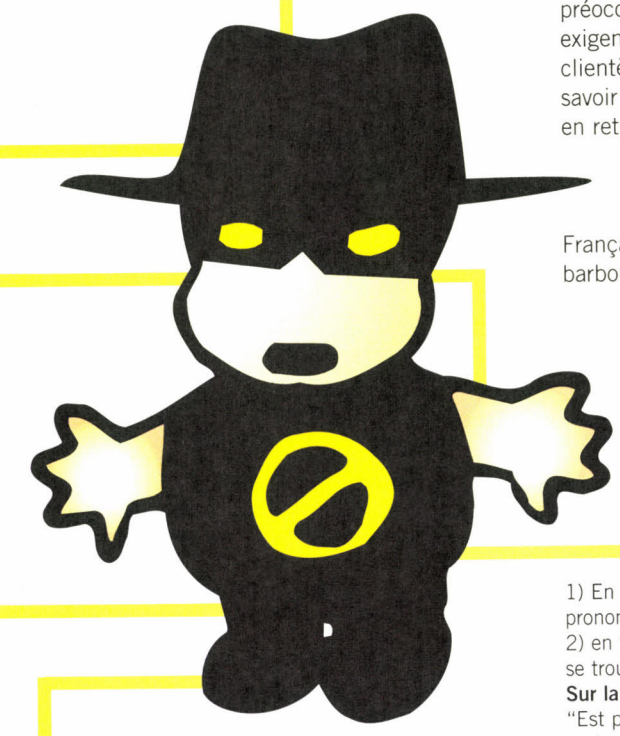
# Le culte du secret

>DANS UN DES MAGASINS A PARIS, parmi la dizaine en France que compte le *Groupe XXX*, leader européen en France, Angleterre et Allemagne de techno "limite", le culte du secret est tel que les associés du directeur-général n'ont pas de noms, juste des prénoms. Logique, on éconduit par ailleurs courtoisement les journalistes. C'est leur droit le plus strict, et puis se faire jeter fait partie du boulot du tintin-reporter.

Quoi de plus normal?

Les affaires marchant bien sans pub, nul besoin de faire sa gourgandine dans la presse. On les comprend.

Bref, nous ne saurons pas (à moins de poser des micros et de "planquer" six mois) le chiffre d'affaires, la provenance des appareils (pour beaucoup ils doivent venir d'Asie, d'Allemagne et des USA), les préoccupations dûes à l'application des exigences légales, ni la typologie de la clientèle. Pourtant, nous aurions aimé savoir qui sont les clients... Des militaires en retraite tels ces quadras qui cultivent les abdominaux en forme de carrés de chocolat et les cheveux rares? Des reconvertis des ex-Forces Françaises en Allemagne qui se voient barbouzes et rêvent de beaux coups, genre devenir roi aux Moluques? Des particuliers paranos qui pensent vivre dans un monde en décadence, encerclés par des hordes de chevelus en chemises à fleurs? Des sociétés de sécurité qui travaillent en entreprise ou dont les agents aux abords des concerts et des champs de foire se livrent à d'obscures conversations dans leurs talkies-walkies? Des gardes du corps de supermarchés, ces "goonies", qui empêchent les terroristes de faire sauter les rayons fruits et légumes? Des détectives privés, des fous de techno, des voyeurs ou des indiscrets qui ne supportent pas le sans-gêne de leur voisin? Mystère et boule de gomme. Nous resterons avec nos suppositions. Mais bon, chacun fait son job dans son coin et, ma foi, les vaches sont bien gardées.



## Ce que dit le code pénal

**Les articles R226-1 et suivants du code pénal, entrés en vigueur le 1er mars 1994, réglementent précisément les atteintes à la vie privée. La techno "limite" est soumise aux contraintes suivantes sous peine d'amende et de condamnation lourdes. Extraits...**

**Sur l'usage (art. R226-1):**

"Est puni d'un an d'emprisonnement et de 300 000 fr. d'amende le fait, au moyen d'un procédé quelconque, volontairement de porter atteinte à l'intimité de la vie privée d'autrui:

1) En captant, enregistrant ou transmettant, sans le consentement de leur auteur, des paroles prononcées à titre privé ou confidentiel;

2) en fixant, enregistrant ou transmettant, sans le consentement de celle-ci, l'image d'une personne se trouvant dans un lieu privé".

**Sur la vente (art. R226-1 et suivants):**

"Est puni des mêmes peines, la fabrication, l'importation, la détention, l'exposition, l'offre, la location ou la vente, en l'absence d'autorisation ministérielle dont les conditions d'octroi sont fixées par décret en Conseil d'Etat, d'appareils conçus pour réaliser les opérations pouvant constituer l'infraction prévue par le deuxième alinéa de l'article 226-15 ou qui, conçus pour la détection à distance des conversations, permettent de réaliser l'infraction prévue par l'article 226-1 et figurant sur une liste dressée dans ces conditions par ce même décret".

**Sur la publicité:**

"Est également puni par les mêmes peines le fait de réaliser une publicité en faveur d'un appareil susceptible de permettre la réalisation des infractions prévues par l'article 226-1 et le second alinéa de l'article 226-15 lorsque cette publicité constitue une incitation à commettre cette infraction".

**Sur la détention, en résumé:**

Les appareils, s'ils sont autorisés, doivent être déclarés, référencés, décrits précisément et être enregistrés sur un registre conforme agréé par le Ministère des Télécommunications. Leurs possesseurs, qui doivent bénéficier d'une autorisation maximale de six ans, peuvent être soumis à des contrôles réguliers. Ils doivent informer les pouvoirs publics s'ils revendent les appareils ou les cèdent à des tiers eux-mêmes autorisés. A la moindre infraction, les peines de l'article 226-1 sont applicables.

turbulentes, est étonnant: alarmes pour surveillance à distance (si bébé démarre son landau sur les chapeaux de roues et sur plus de 30 mètres, vous êtes alerté), caméras sans fil de surveillance à installation hyper-rapide ou de la taille d'un timbre poste (hop, vous vous arrêtez une seconde pour aller aux toilettes, vous posez la caméra sur le couffin)... Dans le même ordre d'idée, il existe une quantité invraisemblable d'appareillages -certains agréés France-Télécom- qui vous permettent d'exercer un contrôle absolu. Imaginons que la baby-sitter téléphone trop à son boyfriend pendant que vous êtes au théâtre ou qu'elle vous escroque sur sa prestation, vous disposez alors d'un mini-magnéto (car vous devez vous enregistrer quand vous appelez la baby-sitter-3 H. d'autonomie, et bien-sûr mini format parce ce que c'est plus joli), d'un système permettant d'entendre discrètement ce qui se passe dans une pièce par l'intermédiaire du téléphone (au cas où vous vous voudriez savoir, pendant l'entracte d'Hamlet, si la baby-sitter ronfle) et d'autres mini-émetteurs téléphoniques ou fausses prises téléphoniques-émetteurs, voire un identificateur de numéros de téléphone composés ("pour refacturer les appels passés", ben voyons). Avec ça, la jeune fille au pair que vous employez ne sera pas tentée de gonfler à votre insu votre facture France-Télécom (la facture détaillée remplirait le même office, mais bon). En vente aussi: des micros-émetteurs à planquer dans les faux-plafonds ou déjà dissimulés dans des prises multiples, etc. Tout ça est, rappelons-le, destiné à vous protéger car nous sommes entre gens raisonnables et bien loin de vous l'idée de faire un autre usage de ces enregistrements. Si vous achetez un modificateur de voix c'est pour vous épargner des appels anonymes (chacun active son modificateur de voix quand il décroche au cas où l'appel serait anonyme, c'est bien connu). Si vous achetez un stéthoscope trans-cloison, c'est, dit-on, "pour repérer les fuites d'eau dans les murs", moyen beaucoup plus techno que la traditionnelle et ringarde méthode dite "de la flaque d'eau". Si vous utilisez un amplificateur parabolique de son 10 fois plus sensible qu'un micro classique, c'est pour enregistrer vos réunions du comité des fêtes sans faire les frais d'une sténodactylo, qui plus est, prend de la place et refuse depuis toujours qu'on la cache, elle, dans le yucca.

>CE GENRE DE COMMERCE, basé aussi bien sur l'immense marché de la parano (protection des biens, sécurité) que sur celui, plus glauque, de l'espionnite, est en général accolé aux ventes d'armes de poing ou '"d'alarmes", de matraques électriques, de neutralisateurs de chiens et de martiens, et j'en passe... Aux Etats-Unis, pays de la vente libre d'armes et du puissant lobby qui en est issu, la *National Rifle Association* forte de ses 3,5 millions d'adhérents, les publicités pour ce genre de commerce s'accompagnent de la vente de faux passeports du Honduras. Bref, rien que du sévèrement burné qui s'adresse à "une certaine catégorie de clientèle". La taille des tee-shirts, vendus par les distributeurs de techno limite commence à L (large) et finit à XXL (extraextralarge). Les nerds, eux, même en mangeant des pizzas, ne mettent que du S (small). Si c'est pas une preuve ça. <

## Le cas du cryptage

>En France, les systèmes de codage sont assimilés par la loi à des armes de guerre, comme d'ailleurs tout chiffrement de l'information. En Allemagne, où la législation est plus souple, l'entreprise *Siemens* commercialise, par exemple, un fax crypteur de la taille d'un répondeur: le *DSM Voice* (moins de 20 000 fr.), quasiment inviolable, qui fonctionne par un système de codes, sans cesse renouvelés et programmés par les cartes à puce détenues par les émetteurs et les récepteurs déclarés lors de la conception de l'appareil. En France, on peut se procurer aisément et à bon marché un *scrambler téléphonique* et un *brouilleur d'émetteur téléphonique* (destiné à être exporté ou utilisé dans un réseau privé). Appareils crypteurs qui ne doivent pas être inviolables eux, car la législation sur les armes de guerre, extrêmement pointue ici, ne leur aurait même pas permis d'apparaître dans la vente au grand public. Comme la DST ou les RG ne se fournissent certes pas par correspondance...

# Le Net s'amuse

# Rions cet été avec Internet

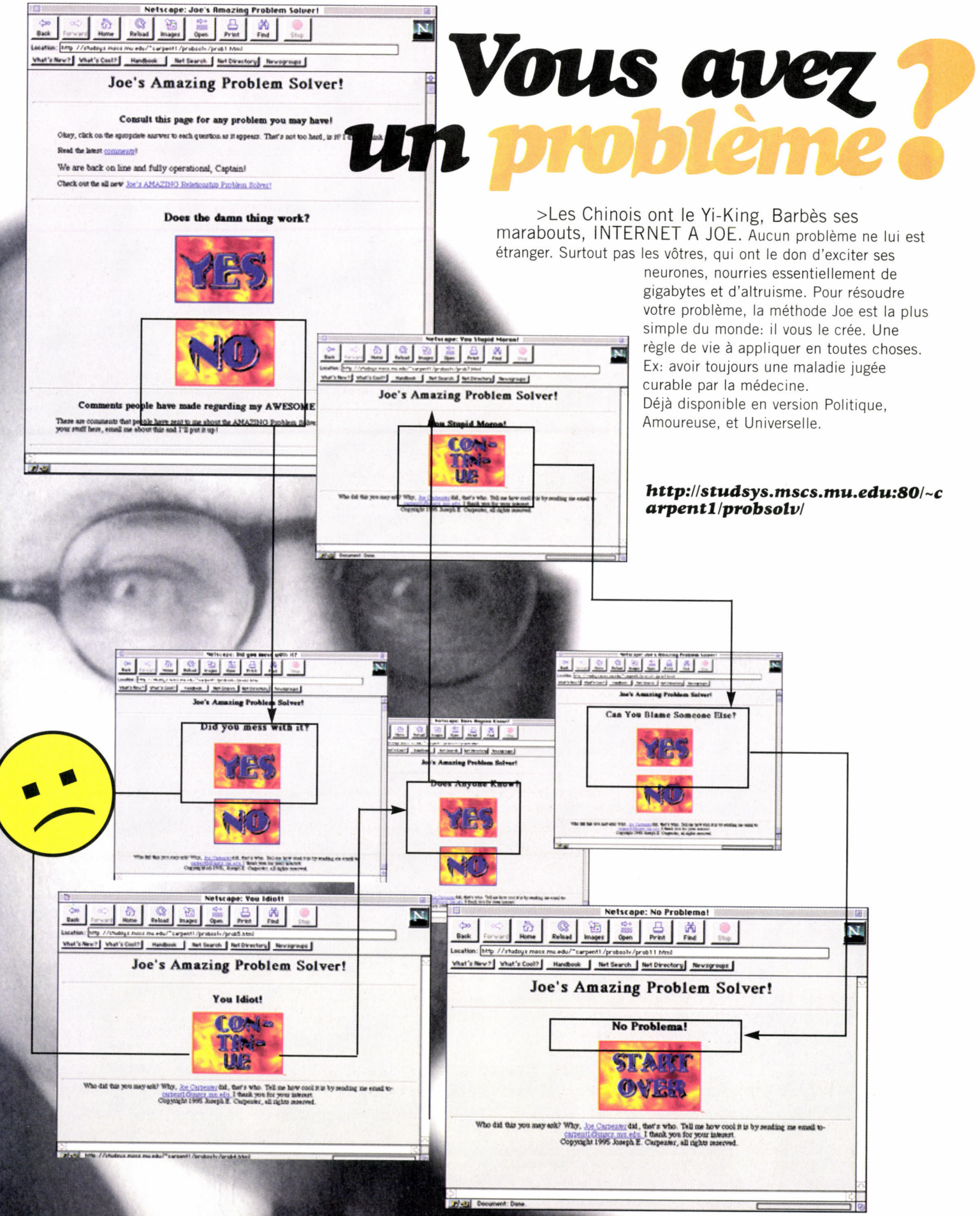
L'INTERNET A SES SOUS-PRODUITS, sa série B! Tout n'y est pas aussi beau que dans *Wired*, aussi léché que dans les couloirs du M.I.T, aussi rebelle que dans les cryptiques échanges sur *alt.2600*. La navigation sur le Réseau, c'est souvent comme dans... *La Croisière s'amuse*, les passagers clandestins y font beaucoup de spectacle.

>Depuis peu, les services destinés à sélectionner les coins les plus bizarres, ou les plus nuls du Net se sont multipliés. LE KITSCH A FAIT SON ENTREE ON-LINE, et la communauté découvre enfin le charme de certains sites bricolés, improbables, et souvent désopilants. Nous avons cherché longtemps pour vous ces écrans, tantôt attendrissants jusqu'au pathétique, tantôt simplement inutiles et fidèles a ce que les Monty Python désignaient par le titre de leur CD-Rom, *A complete waste of time* ("Une pure perte de temps"). Dans ces nouveaux territoires du cyber-mauvais goût se lisent plusieurs aspirations éternelles de l'humain: on y cherche la célébrité au moyen de l'insignifiance, la vérité par l'absurde, et la France par ses fromages. La médiocrité y est souvent revendiquée, et le mauvais goût devient une option marketing. Bienvenue dans la décharge publique du Cyberspace.

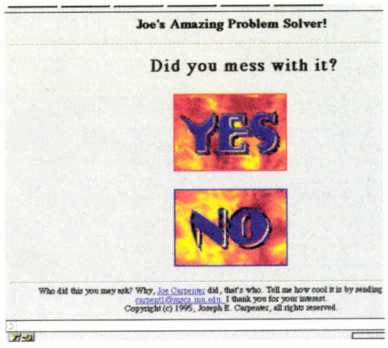
# Vous avez un problème ?

>Les Chinois ont le Yi-King, Barbès ses marabouts, INTERNET A JOE. Aucun problème ne lui est étranger. Surtout pas les vôtres, qui ont le don d'exciter ses neurones, nourries essentiellement de gigabytes et d'altruisme. Pour résoudre votre problème, la méthode Joe est la plus simple du monde: il vous le crée. Une règle de vie à appliquer en toutes choses. Ex: avoir toujours une maladie jugée curable par la médecine.
Déjà disponible en version Politique, Amoureuse, et Universelle.

***http://studsys.mscs.mu.edu:80/~carpent1/probsolv/***



# Sergeant toxic Web

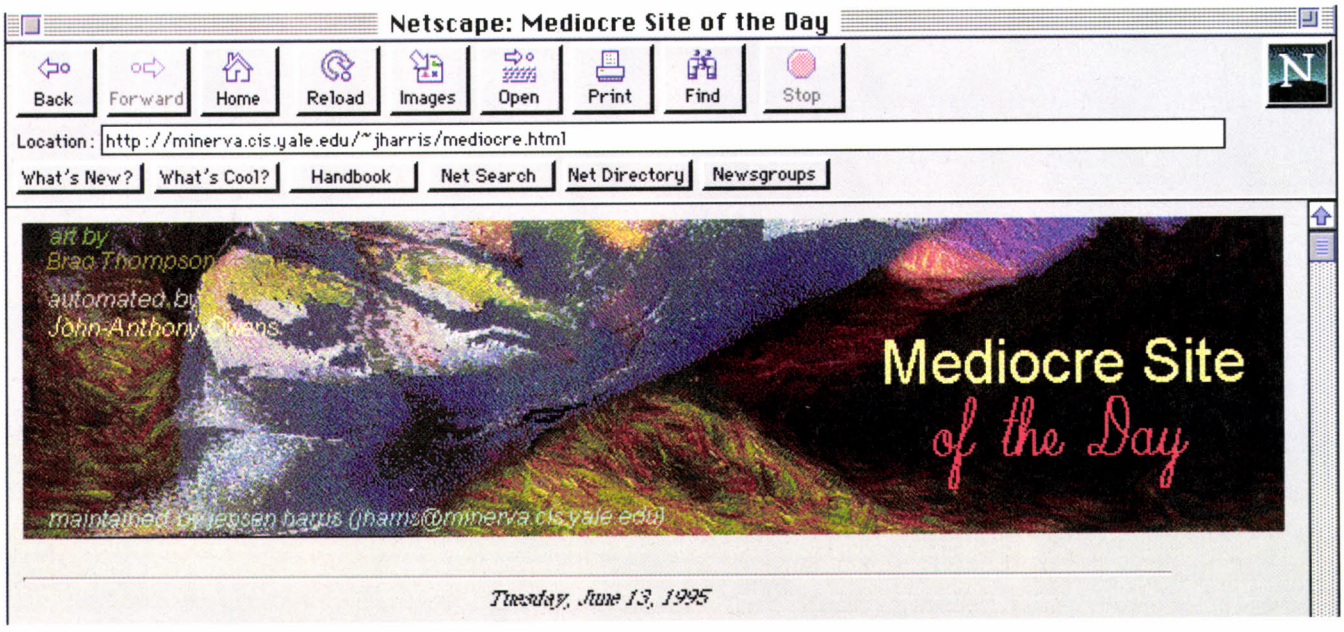



***http://bazaar.com/Megadeth/Troma/troma.html***

>D'après LLoyd Kaufmann, l'irréprochable Grand Sachem des films Troma, un monde meilleur exige UN CINEMA PIRE. Depuis vingt-ans, à grands renforts de monstres toxiques, de flics new-yorkais travestis, de nymphettes meurtrières et de zombies intellos, il a créé un véritable culte, dont se réclament nombre de cinéphiles, d'écrivains torturés ou tout simplement d'amateurs d'hémoglobine bien épaisse. L'un de ses films, *Surf-Nazis must die* est classé tous les ans parmi les 10 plus mauvais films de l'histoire du cinéma.

# tasteless

>Deux choses se sont démodées en 95: les "Best-of" et les "Worst-of". Le meilleur comme le pire n'étaient hélas plus, pour les plus pervers des netsurfeurs, des exercices intellectuels d'assez haute volée. Voici la vraie clé du vrai Zen: *Le site médiocre du jour*. Vive la platitude.



# Le toaster de l'enfer

**http://www.sci.tamucc.edu/~pmichaud/toast/**

>Certaines sciences expérimentales n'ont hélas pas connu le succès de la biologie, de la physique quantique ou de la vivisection. C'est le cas de la science consistant à observer les résultats de la combustion des *Strawberry Pop Tarts*.

Car, vous l'ignoriez peut-être mais les *Strawberry Pop Tarts*:

1) Existent.

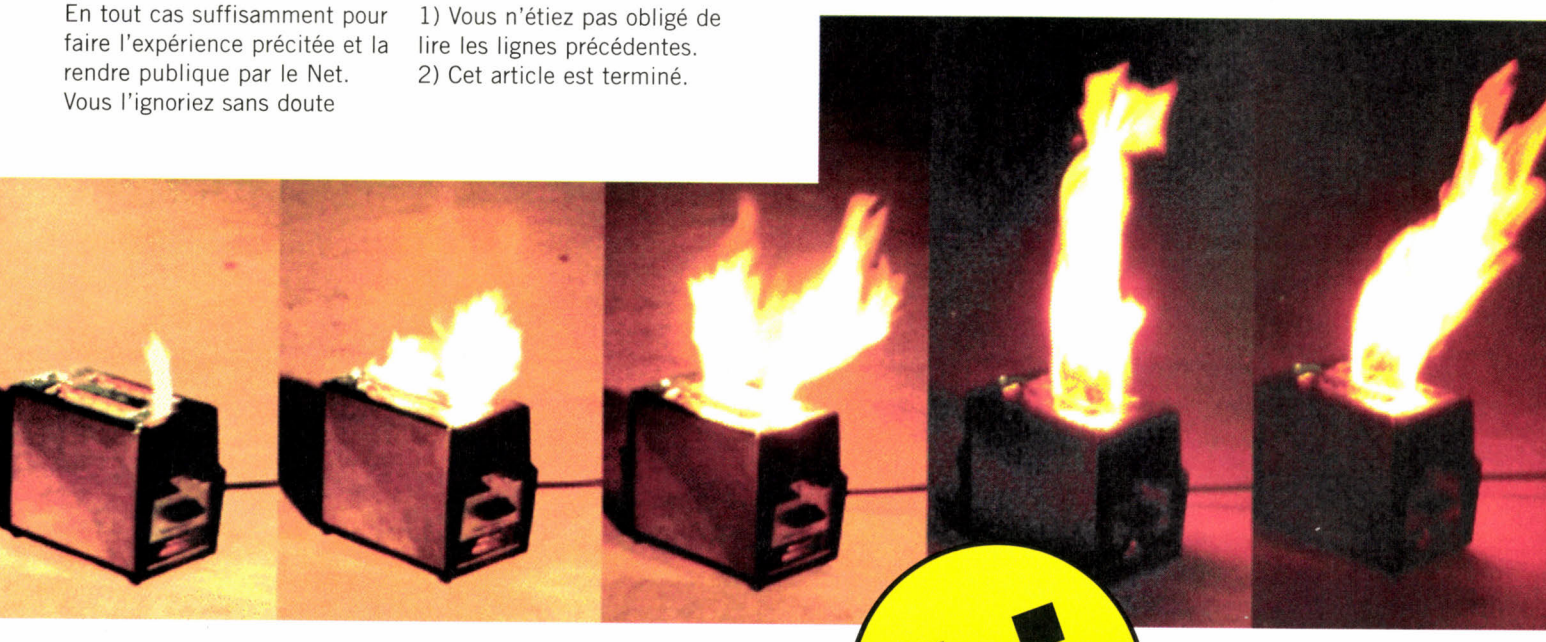
2) Brûlent dans de bondissantes et spectaculaires flammes lorsqu'elles sont mises en contact avec les résistances électriques d'un toaster.

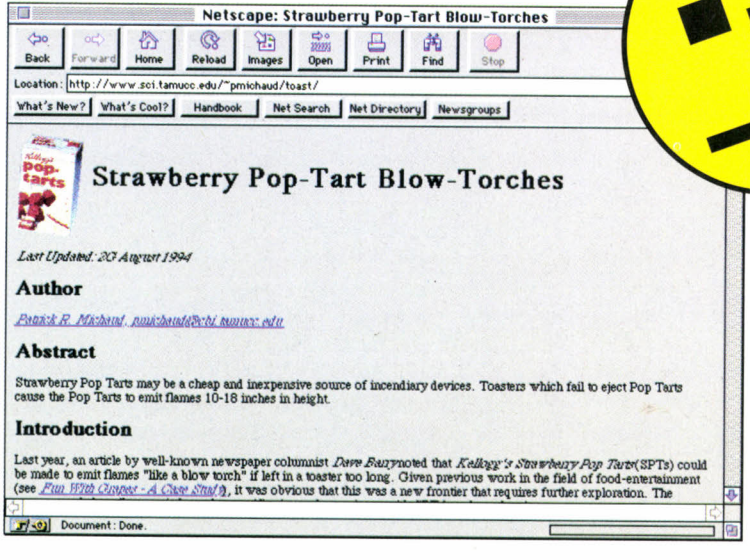
3) Intéressent quelqu'un.

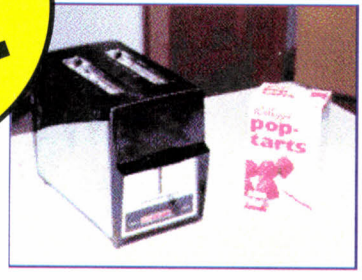
En tout cas suffisamment pour faire l'expérience précitée et la rendre publique par le Net. Vous l'ignoriez sans doute mais:

1) Vous n'étiez pas obligé de lire les lignes précédentes.

2) Cet article est terminé.



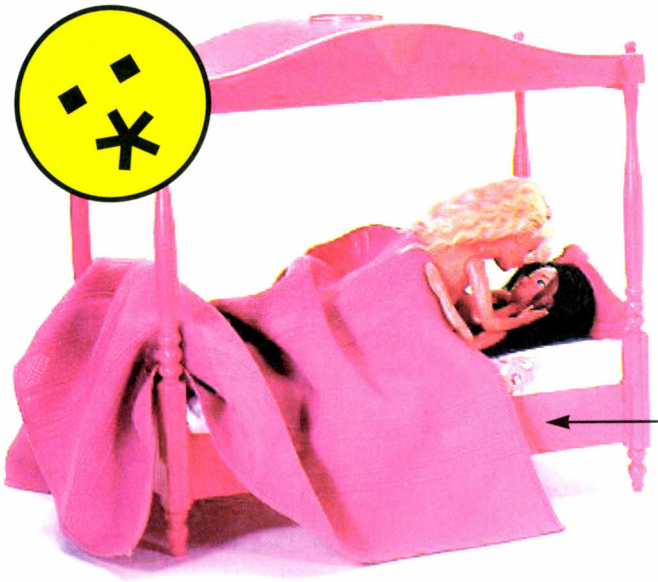


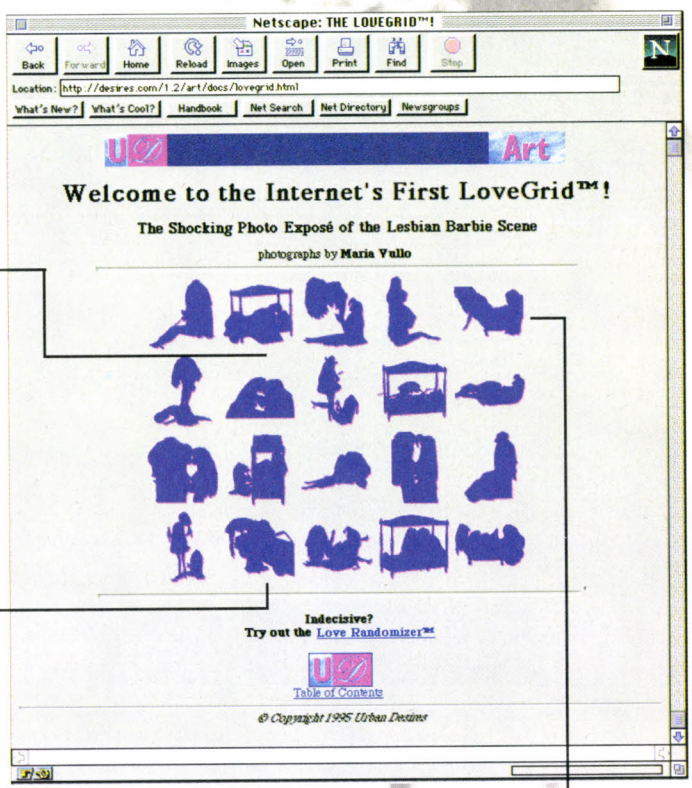



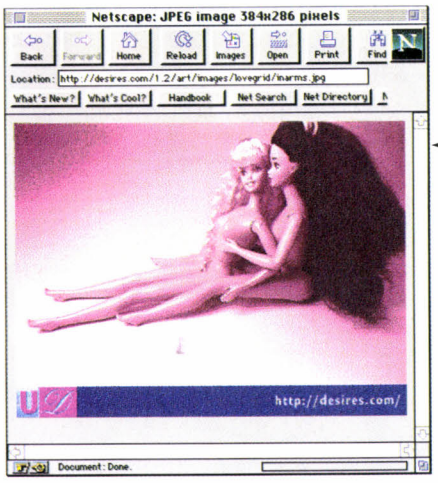
# On Love Boat...

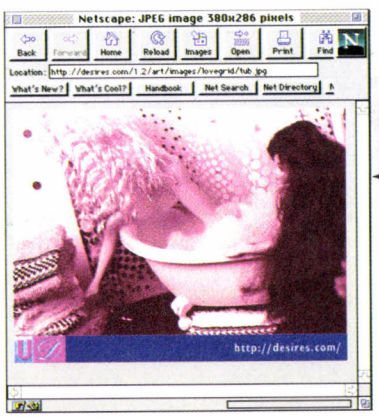
**http://desires.com/1.2/art/docs/lovegrid.html**

>Attention, site à polémiques! A plusieurs reprises, ce service, où sont révélées les diverses positions constituant la sexualité de deux Barbies lesbiennes, s'est vu honteusement censuré. Par qui? Un Ken fou d'hétérosexualité? Une milice de poupées catholiques? La section cyber d'Aum Veritas? En tout cas, nous voilà privés depuis un bon moment de cette véritable Bible des postures sexuelles les plus adéquates à l'épanouissement des femmes de celluloïd entre elles. Nous le regrettons et vous livrons ces quelques écrans capturés, souvenir d'une époque où le gazon était plus vert.

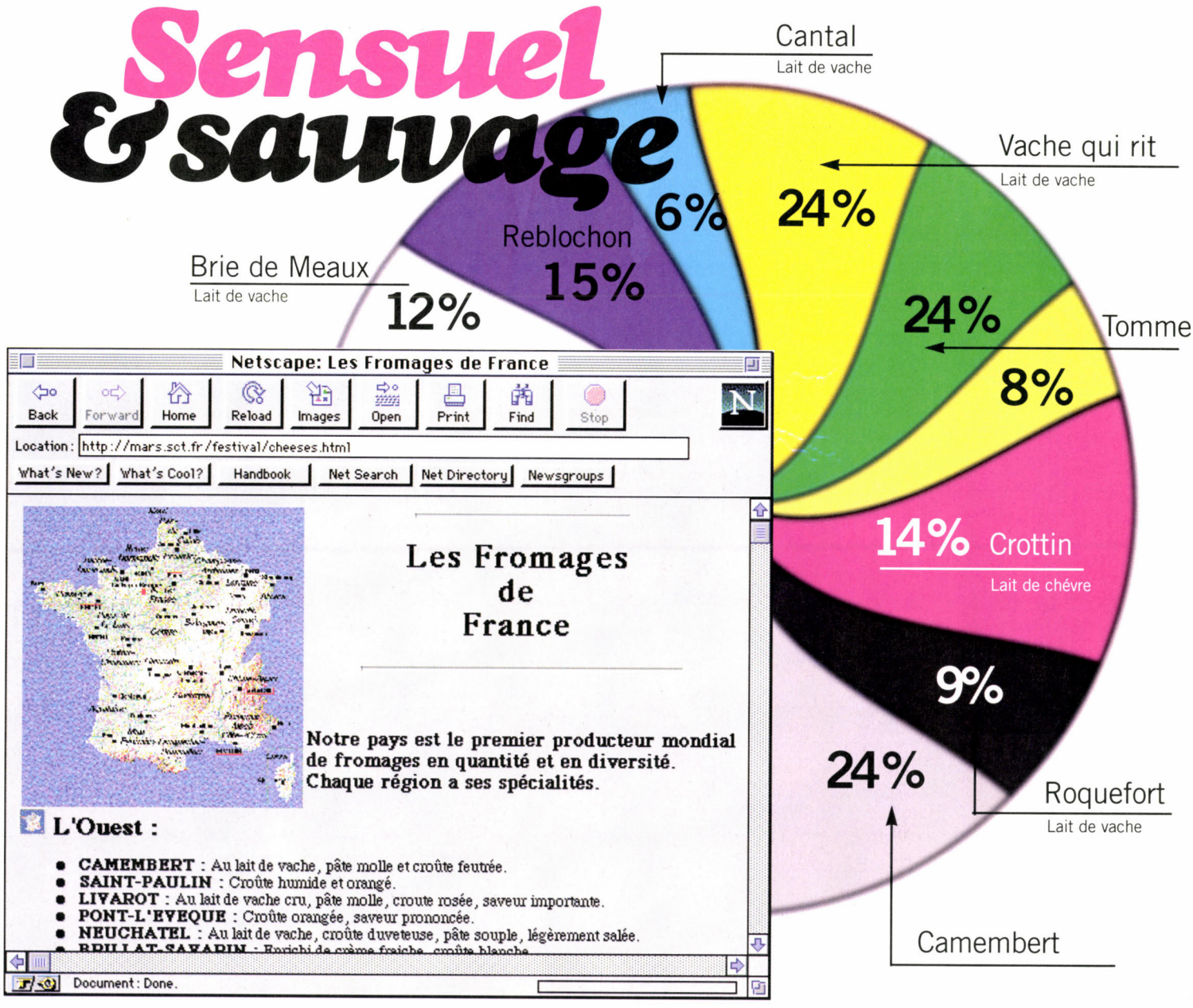




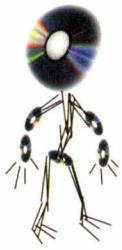
# Sensuel & sauvage




Répartition topographique des produits lacto-fermentés

## >:-)TU AIMES RIRE, PANCHO?

>L'humour est drôle... (*faux rires*)... Car c'est la capacité à trouver des liens nouveaux, des effets et des causes inattendues. Internet fourmille de ces impromptus: des générateurs d'injures shakespeariennes; (http://kite.ithaca.ny.us/insult.html) aux chansons enregistrées par William Shatner (http://www.ama.caltech.edu/~mrm/kirk/). Pour découvrir sur le Réseau ces enclaves délectables du mauvais goût et du non-sens significatif, la seule méthode est le nomadisme. Rebondissez toujours: un site inepte vous proposera forcément un lien à une adresse fade, un serveur minable se fera un plaisir de vous en indiquer un autre plus pathétique... Internet est ce tortueux chemin qui peut mener d'une revue de gestion pour dépressifs à une horloge en forme de canard. (http://redwood.northcoast.com/cgi-bin/fishtime). Une université vous y communique même en direct l'état de ses distributeurs de soda (http://soda.seattleu.edu). L'humour aime les connexions inouïes. Donc les réseaux, qu'il transforme en véritable terrain d'expansion d'une pataphysique du futur. A éviter: toutes les pages étiquetées, labellisées, répertoriées "ICI ON A DE L'HUMOUR" (et les françaises, dans lesquelles l'esprit du *Hérisson* côtoie de tristes simulations des Guignols, ne sont pas les meilleures). C'est si bon de rire ... parfois... Sniff...



# La conspiration du CD

par Ariel Wizman

>En 1994, il s'est vendu 350 FOIS PLUS DE CD que de disques noirs. Si l'on prend les courbes de ventes depuis 1983, le spectacle rappelle le bureau du PDG dans un film avec Pierre Richard: une courbe, celle du CD, part de zéro et s'érige immédiatement, alors que l'autre, celle du vinyle, fait le chemin inverse qui mène du paradis commercial à l'enfer. On croirait entendre Bernard Blier trompeter en se frottant les mains: "Là, c'est nous! Et là, nos concurrents... ratiboisés!... de la charpie!".

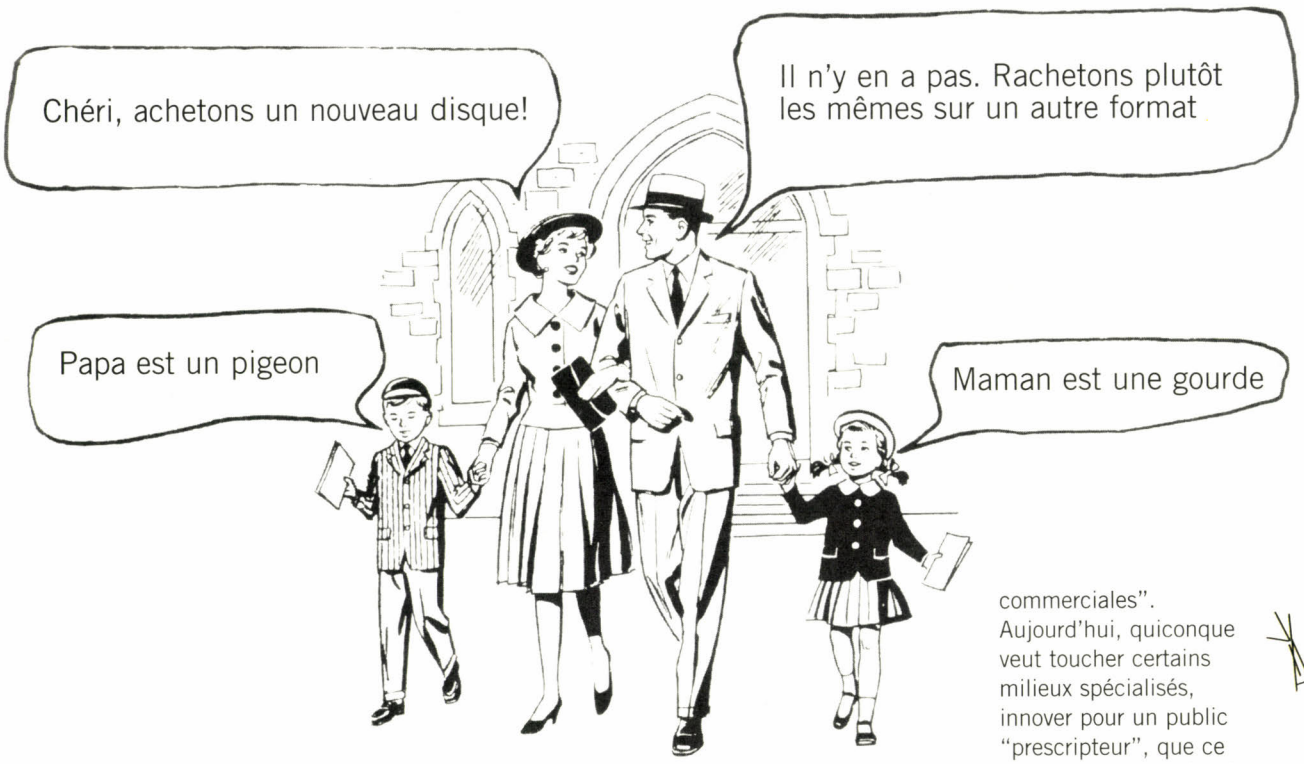
>LE PAUVRE DISQUE NOIR, l'ami des mélomanes pendant un demi-siècle, fait une sortie de boxeur titubant et sonné, avec contre lui une industrie unanimement triomphante, confiante en ce "son laser" imbattable, 100% fiable, cristallin, si recherché... par qui ?

LES AMATEURS? "Les connaisseurs aiment encore beaucoup le vinyle, qu'ils trouvent plus chaud", déclare-t-on pourtant chez *Delabel*, le label de *Virgin* responsable de phénomènes comme Iam, Alliance-Ethnik, ou The Orb.

LES DJ's? "Le CD est encore une curiosité chez les DJ's, qui aiment la maniabilité, la "mixabilité", et la facilité de production du vinyle" affirme-t-on chez *DJ Magazine*, la Bible anglaise de la dance.

LES MUSICIENS? Des autorités peu suspectes d'ignorance musicale comme U2, Paul Mc.Cartney, ou Neil Young n'ont jamais fait secret de leur allégeance au vieux format, "le CD, c'est de la musique en conserve" proclamait il y a quelques temps ce dernier. L'underground? Une visite dans les boutiques alternatives techno, reggae, hip-hop ou rock de Paris (*Rough Trade, BPM, Dub Wize, Croco...*) suffit à convaincre le sceptique: avec bien plus de la moitié de leurs ventes en vinyle, ces boutiques, prescriptrices en matière musicale, sont bel et bien restées des bastions du vinyle. Et la tendance ne s'inverse pas.

D'où l'on conclut que le CD, ou disque "laser", support techno par excellence, doit plus son succès au consommateur "moyen", dit "grand public"... et à l'industrie, qui s'efforce de lui agréer. "Le vinyle est une "Niche-Marketing". Dans certains milieux, on s'y accroche un peu par snobisme. Mais le vrai marché a tranché en faveur du CD", raconte Jean-Claude Larue, PDG de *Philips Média France*. Le vrai marché, le grand, celui dont s'occupe l'industrie, c'est forcément celui qui favorise ses menées. "Après *Saturday Night Fever*, top absolu de l'industrie du disque, les années ont commencé à être maigres. Les maisons de disques TIRAIENT LA LANGUE, étaient technologiquement frileuses et ne voyaient pas, à priori, la nécessité

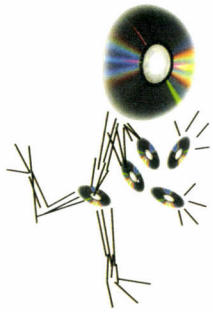



d'imposer un nouveau format tel que le CD Les échecs de la "cartouche" (8 pistes), de la quadriphonie et de toutes les autres innovations les avaient échaudés. Le consensus s'est fait en 85-86. Tout le monde a alors réalisé que le CD était pratique, attractif en termes de marges, et bien plus stockable. Le consommateur, lui, a commencé a trouver le produit sexy, désirable, branché. Les sourires sont revenus".

>Si l'on avait dit pourtant au consommateur moyen de musique, au début des années 80, qu'il allait racheter toute sa collection de disques dans des pochettes minuscules, à des prix quasiment doubles, et faire par dessus le marché l'investissement d'un nouveau lecteur, dépassé l'année suivante, celui-ci aurait été terrassé par un fou-rire. C'est pourtant ce qui est arrivé, aussi inéluctablement que prévu: la nouveauté technologique a permis l'éclosion d'un phénomène inouï, unique dans l'histoire industrielle: on a fait du chiffre en mettant un contenu ancien sur un support nouveau, alors que la créativité a continué à jaillir des milieux attachés au vieux format low-tech. Sans vinyle, le hip-hop, la house, la techno n'auraient jamais existé: le Mix, mélange de deux disques pour n'en faire qu'un, le Scratch, intervention directe de la main sur le disque (impossible avec le CD), et leurs conséquences incalculables sur l'histoire de la musique (apparition du sampler, entre autres), tout cela vient de cette technologie dite "déclassée" du vinyle.

**On a fait du chiffre en mettant un contenu ancien sur un SUPPORT NOUVEAU.**

>Une technologie qui, après cinquante bonnes années de règne incontesté, devrait avoir toutes les peines du monde à survivre: "C'est une véritable conspiration industrielle -s'acharnent à dire les DJ's des radios pirates techno et jungle de Londres- on nous vend ce que nous avons déjà pour le double du prix, puis on étrangle les presseurs de vinyle au point de faire disparaître toutes possibilités de choix". Pour le rock, Luc Natali, de *Boucheries Productions*, n'est pas moins accusateur. Il parle de 1991, "date à laquelle le SNEP a décidé qu'il n'y aurait plus de vinyle en France. Les producteurs indépendants ont alors été obligés de s'aligner, au risque de n'être plus distribués. Les marginalités avaient perdu leur guerre contre les marges commerciales".



Aujourd'hui, quiconque veut toucher certains milieux spécialisés, innover pour un public "prescripteur", que ce soit un public de simples passionnés ou de DJ's pros, le fait sur vinyle (voire dans le cas du Ragga et de la Jungle, sur acétate, en une dizaine d'exemplaires, qui permettent aux meilleurs de les tester dans les raves ou soirées). LE VINYLE est le support des "fragments", le CD celui du "marché". Ce qui explique que l'ère du CD est également celle de la compilation, des Best-of, des albums ruineux en packaging, et donc amortis sur des cibles si vastes que toute expérimentation artistique en est exclue. Ce fameux son numérique, son rendu limpide par le fait que c'est un code binaire déchiffré et non plus un signal analogique lu par une aiguille, impose bien des contraintes: plus cher, il suppose qu'un "produit" nouveau dans une maison de disques, va réclamer un concept attrayant, une éventuelle campagne télé, un "formatage" particulier, et le moins possible de déchets en termes de plages. Les *Petites Chansons Bizarres* de Michael Jackson datent d'avant le CD, sauf pour celles reprises dans les compilations.

### >Jouons un peu les intellos.

Servons nous..., justement servons nous d'analogies. Tous les goûts sont dans la nature: Analogique et Numérique y coexistaient bien avant qu'on ne les invente: l'organique, le vivant au présent, avec sa part d'aléatoire, sa "qualité", sa façon d'être soi "en interaction avec la nature", relève de l'analogique: alors que le numérique, langage codé, langage de

"bon son" standard et incontestable. Il est un type de son, au même titre que l'analogique, chacun ayant ses défauts et ses qualités. Et des défauts, le CD en a: le mythe du CD "inrayable" a fait long feu, les CD sautent bien plus que les vinyles n'étaient rayés, les pionniers du CD, qui avaient acheté leurs premiers lasers au début des années 80 savent également désormais que ceux-ci s'usent... comme le vinyle. Voire franchement plus.

programmation et d'information, se charge de donner à toute chose vivante ses données de base, ses indépassables, il retient son passé et anticipe sur son futur. Au fond l'analogique correspond au biologique, et le numérique au génétique. Le code numérique fait du tigre un tigre mais c'est à quelque chose d'analogique que l'on doit son bondissement. Tout comme pour la "dynamique" sonore du maxi 33 en analogique, inimitable selon les sorciers des platines.

>Malgré les RUMEURS les plus PARANOIAQUES colportées dans les milieux "pro-vinyle" depuis des années (rachats des usines de pressage vinyle par

Aujourd'hui, à Londres, New-York ou Paris, certains milieux musicaux ont fait de la lutte pour la survie du vinyle leur principal cheval de bataille. *Save the Vinyl*, à Londres, par exemple, est associé avec *DJ Magazine* et relié à un réseau florissant de magasins indépendants où le vinyle est la seule marchandise échangée. Des labels devenus incontournables comme *Mo'Wax* (Plus de cire), *Dope on Wax*, *Vinyle Solution*... apportent jusque dans les majors, qui lorgnent sur eux, l'esprit de contestation low-tech, qui est celui des DJ's. Les

## Les *Petites Chansons Bizarres* de Michael Jackson datent d'avant le CD.

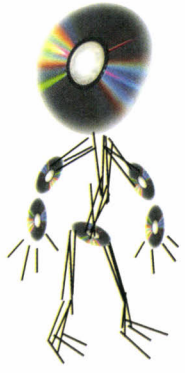
les géants pour les faire disparaître, alliances occultes, menaces sur les distributeurs...), un fait s'impose cependant à toute personne raisonnable: il n'y a pas eu de conspiration particulière pour éliminer le vinyle des bacs. "Quand le marché a tranché, dit Jean-Claude Larue, il est devenu impossible de gérer plusieurs formats". Reste à céder le moins possible au langage préfabriqué et techno-hégémonique des vendeurs d'électroménager: le son CD n'est pas le

boutiques de vinyle ont commencé à refleurir vers 89 et se sont multipliées depuis. Aux petits disquaires auxquels avec l'arrivée du CD, la nécessité de financer un double stock avait été fatale, ont succédé ces nouveaux rendez-vous de l'ère des musiques électroniques, devant lesquels il faut parfois placer un vigile tant il y a d'affluence les jours des nouveautés. A Paris, le pionnier *BPM*, de la rue Keller, son voisin *Rough Trade*, ou encore *Techno Imports*, *Blue Moon*, *Dub Wize*... sont devenus les temples d'une résistance inattendue du vinyle et d'un certain état

d'esprit, qui va au-delà de la simple rengaine "indé". Pour l'underground, avide de nouveautés, de micro-courants, le vinyle est plus accessible aux petits labels, plus rapide à sortir, se fabrique sur des plus petites quantités et peut bénéficier, souvent sans packaging voire sans mention de l'artiste, de "hype", d'enthousiasmes soudains que l'univers impitoyable du CD interdit. Des tubes mondiaux comme *I like to move it* de Reel to Real, ou *Incredible* de Général Levi, ont commencé leur carrière sur vinyle, et doivent leur succès au plus rapide et au plus foudroyant des systèmes de promo, celui des DJ's.

>Ainsi donc, après une dizaine d'années d'ascension puis de règne du CD, l'esprit low-tech du vinyle parvient à survivre, à prospérer même (beaucoup des chiffres de vente de l'industrie ne comptabilisent pas ces marchés "parallèles" du disque), et à devenir la pépinière des futurs succès du CD Curieusement, l'interactivité, la maniabilité, la décentralisation, toutes qualités censées nous être apportées par "les nouvelles technologies" sont du côté du vieux format plutôt que du côté du "tout-numérique". La génération techno préfère les vieux synthés Roland, les premiers gants Nintendo, et les disques noirs aux produits trop bien pensés, trop bien emballés qui leur sont proposés aujourd'hui. C'est une donnée avec laquelle ceux qui préparent l'avenir technologique devraient compter: technophobie et technophilie sont toujours intimement mêlées, et la notion d'interactivité n'est à aucun moment synonyme de high-tech. Les adversaires les plus farouches du CD parlent du côté quasiment "carcéral" de ce support, qui tourne dans sa boîte à l'abri du regard et de la main, et qui "décode" ce que le vinyle, plus naturel, lisait.

Tout comme les naïfs ne voient le beau que dans les jolies choses, il y a (et cela n'est pas un phénomène récent) une certaine niaiserie à ne voir le progrès que dans les inventions.<



# La rumeur

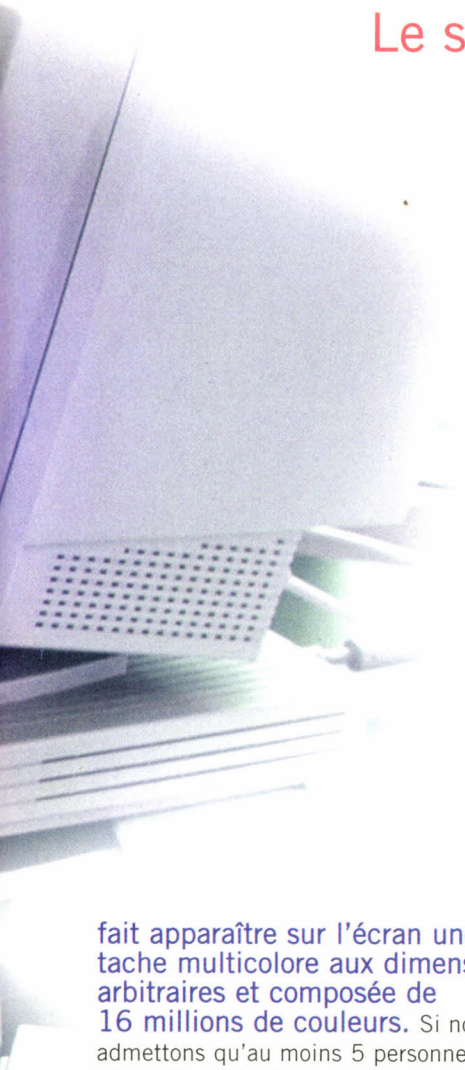
>Peur de l'étranger, leçon de morale ou mythe humain, quand les rumeurs sont aussi le reflet d'une peur de la nouveauté, c'est le misonéisme. Vite, grattons-nous: nous sommes tous atteints!

Par Francis Mizio

# Techno

**>"TU NE SAURAS JAMAIS CE QU'ON RACONTE CHEZ LES PROGRAMMEURS"**, confie tel hacker notoire, giga-parano comme nombre de ses confrères: "Figure-toi que taper sur les claviers, accélère la pousse des ongles". Chaque jour apporte son lot de rumeurs sur les nouvelles technologies. Certaines perdurent, d'autres s'évanouissent rapidement, mais toutes répondent à des mécanismes vieux comme le monde.

>Prenons le cas d'une info repérée récemment* qui révélait que "la nouvelle génération de virus recourt à la théorie du Chaos. **Cette théorie utilise LES FRACTALES. "666" fait apparaître sur l'écran une tache multicolore aux dimensions arbitraires et composée de 16 millions de couleurs.** Si nous admettons qu'au moins 5 personnes sur 100 000 sont sujettes à l'hypnose, la tache colorée agirait de façon thérapeutique. **MAIS A FORTE DOSE, ELLE POURRAIT TUER, provoquant une hémorragie cérébrale".** L'article explique qu'un laboratoire russe analyse ces virus d'un nouveau type et "qu'on ne nie pas que les idées présentes dans la description qu'on en fait soient réalisables". Et paf: la belle rumeur, ni confirmée, ni démentie, mais tellement bien typée que s'en est un plaisir.



## Le scintillement des écrans d'ordinateurs provoquerait des crises d'épilepsie en cas d'exposition trop prolongée.

Pour Véronique Campion-Vincent, ingénieur au CNRS**, "Les rumeurs sur les virus-telle la plus connue d'origine israélienne sur le redoutable Vendredi 13-, colportent plus de fausses histoires que de vraies, amplifiant la peur". Des rumeurs affirment même que les fabricants d'anti-virus... lâchent des virus pour se constituer une clientèle captive.

**>INFO OU INTOX?** Délire ou "fond de vérité"? A quoi reconnaît-on une rumeur? Celle-ci traduit depuis la nuit des temps les angoisses de l'être humain telles la peur de l'étranger ou de l'inconnu, la résistance au changement, la culpabilité, le rappel à des valeurs morales, l'angoisse du lendemain. Il existe d'ailleurs une classification mondiale "schématique" des thèmes et occurrences typant les légendes urbaines: *La classification d'Aarne et Thompson*. Le magnifique exemple de la "fractale qui tue", cité plus haut, est un cas d'école. Démonstration.

1) Cette info est rapportée des pays de l'est, actuellement dépassés par les événements, tant politiques, sociologiques que scientifiques, avec en prime çà et là quelques beaux retours de l'obscurantisme et du "c'était finalement mieux avant". Le terrain est donc propice. Toute info incroyable, issue de ce contexte social, est éminemment suspecte, car porteuse d'un sens caché hostile à l'étranger et aux changements de la société vécus comme trop rapides.

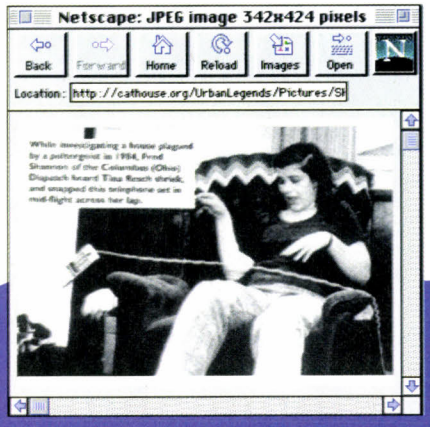
2) Elle nous annonce un fait surprenant: un objet, ici l'ordinateur, qui se retourne contre son utilisateur. Cette rumeur découle de ce que Mme Campion-Vincent appelle l'*Effet Gremlins**** (un petit animal gentil qui devient méchant et incontrôlable). Le sens de ce récit est: l'ordinateur est mauvais. Permettant de faciliter le travail (ici traduction d'une culpabilité diffuse), l'engin se retourne contre le fainéant qui l'emploie. Réfléchissant à la place de son maître, l'ordinateur lui fait exploser la tête en guise de représailles. C'est de la même veine que les micro-ondes qui cuisent les mains ou les téléphones portables qui rendent fous. La course au progrès inquiète car son sens n'est pas toujours saisi par la population.

3) Le bobard accumule des détails probables. Ceux-ci l'ancrent dans les esprits, mais trahissent aussi sa source: "La nouvelle génération de virus recourt à la théorie du Chaos. Cette théorie utilise les fractales." La théorie du Chaos et du calcul fractal, toujours mal compris, associée aux virus informatiques, maux difficilement concevables pour des esprits peu habitués aux techniques, assimilent le tout en une magie fatalement mauvaise.

## Les montres à quartz bousilleraient le champ magnétique des individus et déstructureraient leur corps énergétique.

Le virus informatique et le virus "naturel" sont ici d'ailleurs confondus puisque de la machine, IL S'ATTAQUE A L'HOMME. De plus, le terme de chaos (fortement porteur de sens en Occident chrétien) est générateur d'angoisse: il réveille l'éternel mythe du savant fou. Genre, les savants nous ont pondu une théorie du Chaos: ils vont nous mettre la planète sens dessus-dessous avec leurs agissements. C'est par l'informatique qu'adviendra la fin du monde, formidable parabole d'angoisses plus terre-à-terre liées en général à l'informatique: chômage, fichage des individus, guerre "presse-bouton", etc.

4) "666" fait apparaître sur l'écran une tache multicolore aux dimensions arbitraires et composée de 16 millions de couleurs. Si nous admettons qu'au moins 5 personnes sur 100 000 sont sujettes à l'hypnose, la tache colorée agirait de façon thérapeutique. Mais à forte dose, elle pourrait tuer, provoquant une hémorragie cérébrale". La rumeur nous dit en fait que si la fractale "666" est si mauvaise c'est qu'elle est...

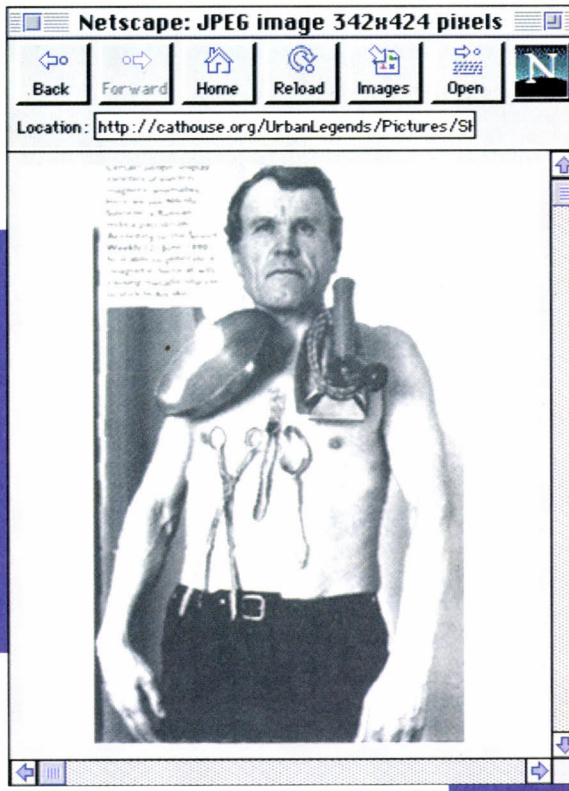



>Le mystère du téléphone

## Le rayonnement magnétique des ordinateurs rendrait stérile, provoquerait des fausses-couches ou causerait des déformations chez les fœtus.

d'origine satanique. Là encore, c'est un vieux thème récurrent des légendes urbaines. En effet, 666 est dans l'Apocalypse (13-18) le chiffre de La Bête, (l'Antéchrist). Origine: les illuminés intégristes chrétiens de tout poil (et ils pullulent dans les pays de l'est...), les revues d'ésotérisme, mais souvent aussi les églises évangélico-hystériques américaines. Tous ces grands nerveux voient le chiffre 666 partout. Certains l'ont même deviné dans la pyramide du Louvre (d'après les intégristes français) ou le logo des lessiviers Procter et Gamble. C'est dire.

5) Des détails pseudo-scientifiques ("5 personnes sur 100 000", "détecté par les russes, un de leur labo étudie le virus"), lui donnent un air de véracité alors que cela ne tient pas debout (soit elle soigne, soit elle tue aveuglément!). La précision "la fractale apparaît en 16 millions de couleurs" permet à la rumeur d'être reprise par les initiés. Elle exprime aussi l'idée que le virus serait très abouti, voire qu'il touche les




>L'homme aimant...

## La pratique du clavier et de la souris provoquerait des tendinites.

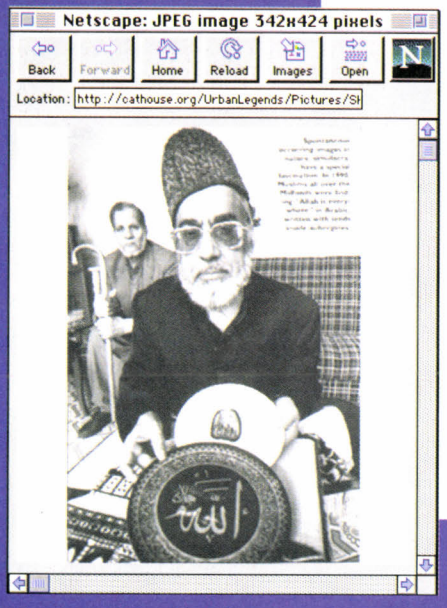
personnes équipées de beau matos... donc les gros utilisateurs.

>Bref, la signification de cette rumeur -qui a toutes les chances de prendre chez nous- est: la technologie occidentale nouvelle (comprendre américaine) est mauvaise; l'ordinateur (=la mise à niveau "occidental" de la société russe) est mauvais. Il éloigne des saines joies de la religion ou du labeur et mène l'homme à sa perte. C'est la peur immémoriale de l'inconnu et de l'étranger. Un schéma que l'on peut appliquer sur grosso-modo la plupart des rumeurs misonéistes.

>LES RUMEURS abouties se répandent d'autant plus facilement qu'elles germent dans le terreau de "l'inconscient collectif" de l'humanité. Ce même terrain d'où sont nés les grands mythes anciens, dont on connaît l'universalité depuis les travaux de Georges Dumézil. C'est pourquoi certaines rumeurs "classiques" apparaissent sous des formes similaires aussi bien chez les indiens Hopis, que chez les comptables de la Garenne-Colombes.

La propagation se fait soit par bouche à oreille ("je le tiens d'un ami d'un ami"), soit par fax ou par ce que

## Les téléphones portables (jadis c'était les cardiaques, quand ils ne rendent pas

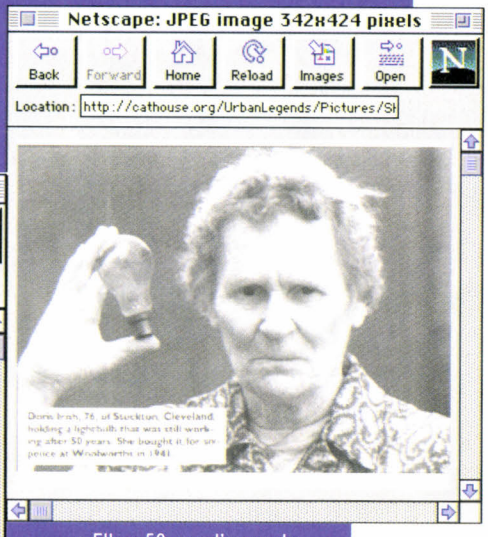



# L'encre des photocopieurs serait cancérigène.

les sociologues appellent le "xéroxlore" (folklore par photocopies, tracts avertissant des dangers de ceci ou de cela). Le fax et les photocopies permettant traditionnellement une démultiplication formidable de la rumeur. Maintenant, il y a Internet (voir les encadrés Bill Gates et @Pipeau!): la rumeur court d'autant plus vite qu'elle est cyber.

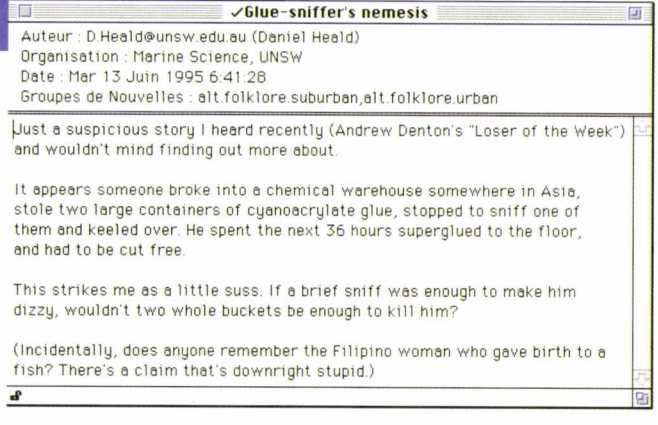
F. Mizio
frmizio@planete.net

## Dans la banlieue de Vernon (New-Jersey), il y aurait les plus fortes concentrations connues d'antennes satellites et de cas de mongolisme...




>Elle a 50 ans, l'ampoule.

>Un cas de combustion spontanée...




Un casse étrange s'est déroulé dans une usine asiatique de produits chimiques... Ayant dérobé deux fûts de colle cyanoacrylate, le voleur s'arrêta quelques instants pour "humer" les vapeurs délétères du fruit de son larcin. L'esprit peu clair, il tomba dans un des fûts. On le décolla du sol 36 heures plus tard...

talkies-walkies) neutraliseraient les stimulateurs sourd ou fou.

*Courrier International du 4 mai. Traduction d'un article de Ognian Stephanov et Loboslava Rousseva dans le *Standart* de Sophia.
** Pour parler précisément des rumeurs et des légendes urbaines, le contenu *d'Interactif* n'y suffirait pas. Lisez les deux ouvrages suivants: *Légendes Urbaines* de Véronique Campion Vincent et Jean-Bruno Renard chez Payot-Documents (absolument passionnant, cet ouvrage retrace les origine précises de nombreuses rumeurs) et, plus généraliste, l'excellent *Rumeurs* de Jean-Noël Kapferer chez Presse-Pocket.
*** Le film de Joe Dante, explique *Légendes Urbaines,* est en fait une parabole de l'usage des nouvelles technologies (le père est un inventeur raté dont tous les appareils se détraquent et le Mogwaï mouillé et illuminé devenant Gremlin est proche du *Chat mouillé mis dans le micro-onde et qui explose*) transcrit en une histoire plaisante et exorcisante. Son succès est explicable par le fait qu'il "parle" à l'inconscient de tous... comme une rumeur. Notons qu'un gremlin est à l'origine le lutin imaginé par les mécanos d'avion US pendant la guerre. Lutin responsable des pannes... inexpliquées.

# Bill Gates, Goliath et nous

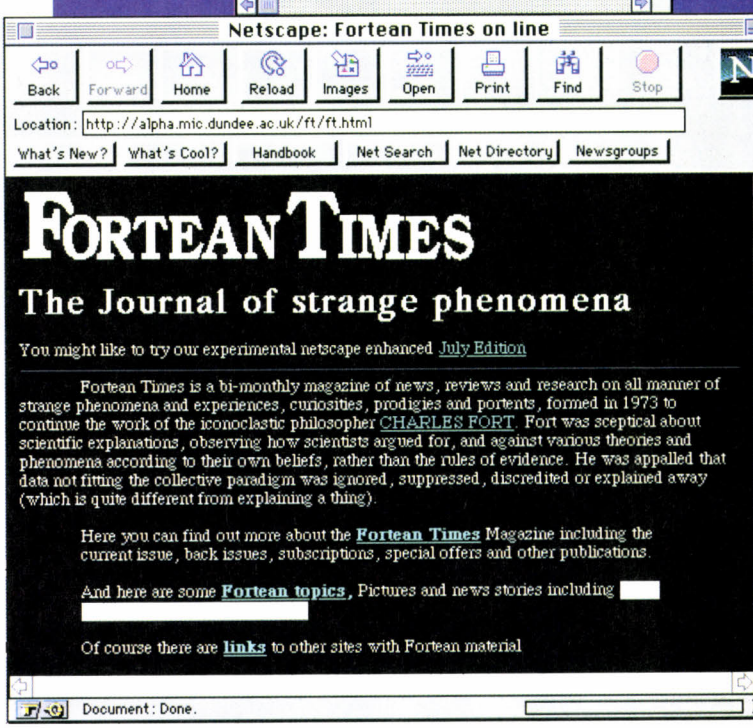
>DANS L'UNIVERS TECHNO, s'il y a quelqu'un qui attise les rumeurs c'est bien Bill Gates, le patron de *Microsoft*. Ce quadra visionnaire multimilliardaire, dont le système d'exploitation occupe 95% des PC de cette planète et dont les décisions retombent peu ou prou sur le commun des mortels, est une star, un symbole, presque un mythe. Son image fait de lui un être supérieur inaccessible et intemporel. Les rumeurs qui circulent sur lui procèdent d'un mécanisme naturel qui veut que chacun d'entre nous désire inconsciemment détenir un peu du secret de la star. En colportant tel ou tel détail croustillant, VRAI OU FAUX, sur la villa de Gates, cet homme inaccessible gagne en transparence, devient plus proche de nous. Il nous appartient en partie. Si l'on ajoute à cela que l'hégémonie de Bill Gates sur le monde informatique inquiète -à tort ou à raison- on touche là à une peur ancestrale jointe à un anti-américanisme occidental toujours larvé. Alors les potins, les vilenies fusent (avec des résultats hallucinants, tel un prétendu accord entre BILL GATES ET LE PAPE - dans quel but ? Mystère...- qui circule régulièrement sur le Net*). Les spécialistes appellent cela l'*Effet Goliath*.

>Le mythe de Goliath (le plus fort des guerriers antiques tué par un garçonnet, Samson) s'applique souvent aux entreprises les plus puissantes (à travers *Bill Gates*, c'est *Microsoft* qui est visé) et exprime l'idée d'une fin brutale due à une faiblesse dérisoire. *Coca-Cola*, les jeans *Levis* (*Bull*, par exemple, dont on a dit que son logo était un arbre car les bécanes se plantent**) furent victimes de cet effet. Le retard de sortie de Windows 95 alimente en ce moment les plus folles spéculations sur le devenir de Microsoft. Cela rassure et inquiète à la fois, car le *vulgus pecum* désire de manière ambivalente tant la réussite des princes, que leur déchéance.

>A chaque star sa rumeur, et cela ne dure pas que le temps d'existence de la célébrité. L'inconscient collectif a besoin de maintenir le mythe. Si Bill Gates venait à mourir, il y a fort à parier que des rumeurs circuleraient comme ce fut le cas avec James Dean ("Il n'est pas mort, il vit handicapé à tel endroit", "sa Porsche était hantée"), Elvis Presley, voire Bobby Fisher, le génie des échecs lors de sa longue retraite, coupé du monde. Un jour on entendra certainement dire que LE CERVEAU DU BILLY EST CRYOGENISE, qu'il trempe dans un liquide bleu qui le relie à un ordinateur, que sa villa est un être vivant ou que son Psion, hanté, appelle ses copains au téléphone. Ecce Homo!

## Les prothèses mammaires en silicone explosent si on prend l'avion.

>Le fabuleux chat ailé.




Le Fortean Times assure la pérennité de l'oeuvre de C. Fort, chantre de l'étrange. Dans ce magazine papier également accessible sur Internet, on retrouve magie, créatures mythiques, histoires d'ovnis, parapsychologie... Une source inépuisable de rumeurs.

* Démenti par exemple dans les numéros de *Libération* du 22 mai et du 7 juin 95. Au fait, pourquoi *Microsoft* passerait-il un accord avec le Pape? Pour faire céder Rome?

** Jean-Noël Kapferer: *Rumeurs*. Notons que les histoires drôles procèdent du même phénomène que les rumeurs et qu'un des ressorts courants de la légende urbaine est celui du *sens caché* que d'aucuns croient décrypter dans les images, les gravures, etc.

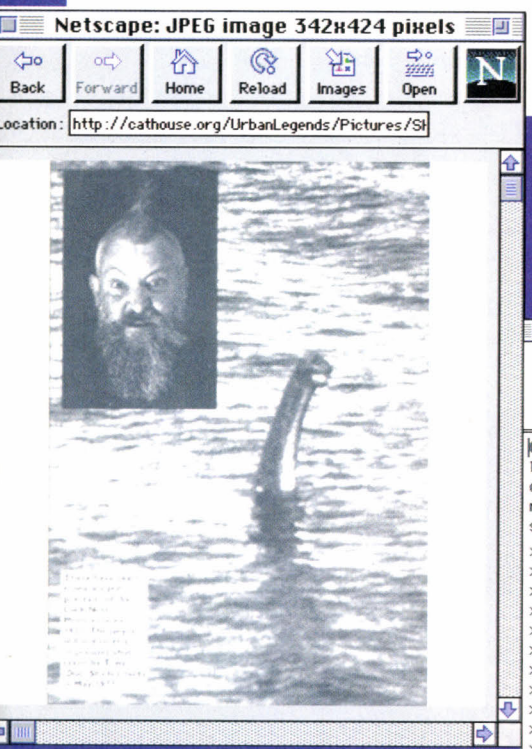
## Les jeux-vidéo, baladeurs, magnétophones détraquent les avions lors du décollage.

# @Pipeau!

>Retenez ce nom: Louis Slesin. Peut-être le croiserez-vous un jour sur le Net. Ce new-yorkais est parti en guerre contre toutes les technologies utilisant des ondes au début des années 80. Paraboles, téléphones portables, micro-ondes... il s'est défoulé dans un petit bulletin, *Micro-Waves News* qu'il tirait à 500 exemplaires. Les rumeurs ont fait le tour du monde occidental à partir de ces seuls 500 exemplaires.

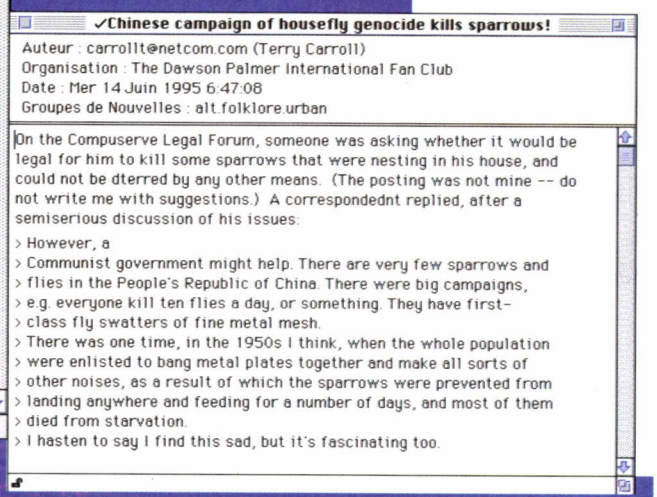
Le rôle anxiogène des minorités actives (militants anti-techno, associations de consommateurs, illuminés... ou ceux qui ne le sont pas assez) est déterminant pour la création et la propagation des rumeurs misonéistes. Prenons le Net: 30 millions d'utilisateurs, c'est énorme, mais c'est déjà une minorité (nous sommes près de six milliards d'êtres humains) diffuse et éclatée qui vit, oserions-nous dire, ouverte sur un infini fermé sur lui-même. Communauté qui fonctionne avec ses propres codes et références. De plus, chaque internaute peut, pour en tout cas sur le Réseau. Car un internaute, ça parle aussi avec son voisin de palier. A *Univers Interactif*, nous avions assisté sur le Net à la rumeur *GOOD TIMES*: un mail expliquait que si l'on téléchargeait un fichier nommé *Good Times*, il ne fallait pas l'ouvrir car c'était un virus extrêmement dangereux. Quelques heures plus tard les démentis entre internautes affolés, qui s'étaient refilés l'info à la vitesse de la lumière, tombaient dans les boîtes aux lettres. La sociologue Véronique Campion-Vincent nous a avoué avoir pointé cette rumeur dont l'origine a été située dans la Silicon Valley... mais elle n'est pas encore branchée sur le Net. Preuve que *Good Times* est donc déjà sorti du Réseau...

**La ventilation des imprimantes laser serait allergisante. Idem pour les climatiseurs.**




>Cet homme a vu la bête.

>Une apparition au tirage.




Les chinois ont d'excellentes tapettes en métal depuis que le gouvernement leur a ordonné de tuer dix mouches par jour.
Le moineau fut quant à lui éradiqué en 1950 quand la Chine toute entière reçut l'ordre de taper sur des plaques de métal. Effrayés, les volatiles n'osèrent se poser afin de se nourrir et moururent rapidement de faim!

la première fois dans l'histoire de notre civilisation, s'auto-médiatiser à la vitesse électronique et au niveau planétaire. Or, qui peut être plus minoritaire et anxiogène qu'un obsessionnel compulsif résolu à défendre son dada? Bref: le Net, c'est le bouillon de culture. La différence avec les 500 bulletins de Slesin, c'est la vitesse, bien loin de la propagation par routeur, photocops' ou discussions de bistrot. Toutefois, une rumeur aussi vite apparue, peut être détruite aussi vite...,

***Les sites @ Pipeau!:***

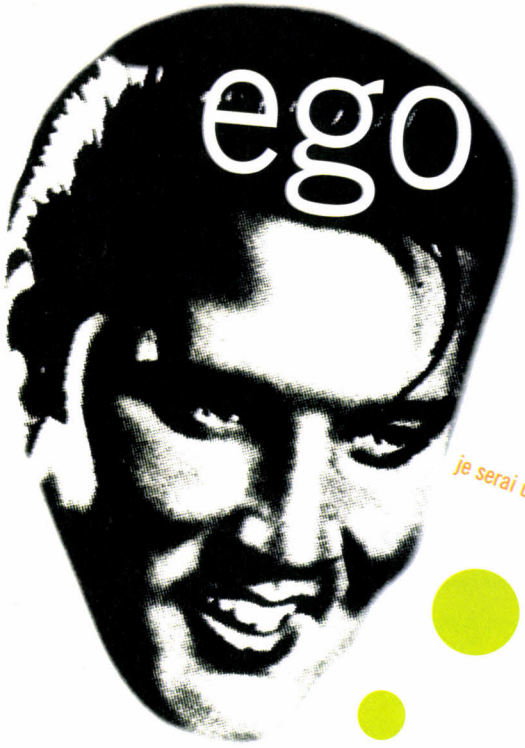
- Le site des journaux "d'infos-canulars" américains ou britanniques dont le magazine *Infos du monde*, dans son ancienne version, s'inspirait très largement (magazine réapparu sur TF1 le 10 juin dernier et animé par Arthur sous le titre *On nous cache tout, on nous dit rien*. Bonjour l'envolée de rumeurs que va nous faire la télé!):

**Les sites Web:**
Fortean Times:
http://alpha.mic.dundee.ac.UK:80/ft/

The cathouse org Urban Legend Archive:
http://cathouse.org/UrbanLegends/

**Les Newsgroups:**
alt.folklor.college
alt.folklor.computer
alt.folklor.gherst-stories
alt.folklor.military
alt.folklor.science
alt.folklor.urban
comp.society.folklore

# ego



je serai une star à la place des stars!

Mais oui! Je suis si intéressant!

**Avant, il y avait les stars du rock, tout était simple. Maintenant il y a les stars du porno, les stars du maquillage, du patinage, du body-building, du piercing, du coding, du fanzine... Comme un grand rêve américain, la société de l'image nous offre la possibilité de devenir une icône...**

Andy Warhol -baromètre impeccable de son époque- avait une fois de plus puissamment flairé l'air du temps quand il affirmait que TOUT LE MONDE CONNAITRAIT SES QUINZE MINUTES DE "FAME" EN CETTE FIN DE SIECLE. Mais il parlait alors de reconnaissance des individus par la machine médiatique existante. Ce qui était encore à l'époque difficilement prévisible, c'était l'avènement de la micro, du Net et autres outils cyber, qui allaient donner une nouvelle résonance au concept. Nous n'allions plus servir de pâture aux médias, la maîtrise technologique allait progressivement nous montrer la voix d'une certaine forme de liberté: l'auto-médiatisation.

En agitant son pendule devant nos yeux depuis bientôt dix ans tout en répétant inlassablement "Just Do It", *Nike* a fini par faire des ravages dans la psyché. Message bien reçu. Tout le monde se sent entrepreneur ou artiste génial, et l'idée d'intégrer la structure de travail de quelqu'un d'autre apparaît comme un horrible gâchis d'énergie et de talent personnel. C'est bien aussi le motto de la Génération X: je suis trop cool, j'ai trop de génie pour m'enfermer dans un système pyramidal. Penser à ma carrière, beurk! La philosophie qui accompagne le développement populaire de la micro est bien de type "Just Do It": potentiellement, la technologie permet à

# L'auto-médiatisation

par Pascal Forneri

tout un chacun de produire plus et de multiplier ses savoir-faire. C'est le fantasme vendu par les campagnes publicitaires *Apple* ou *IBM,* ces nonnes sur le Net, ces pêcheurs Portugais qui causent e-mail...

L'ordinateur individuel permet de produire. LE NET PERMET DE DIFFUSER. Toutes les conditions sont remplies pour l'auto-médiatisation. Internet devient l'équivalent high-tech de la ronéo pour fanzines. Le contenu? Oh là là, c'est pas la question!! Comme dans la vie, il n'est pas nécessaire d'avoir quelque chose à dire pour s'exprimer. Internet étant ouvert par définition, chacun est libre de s'y auto-promouvoir. Les e-zines -contraction d'*Electronic Magazines* - fleurissent. Alternative à la grande presse généraliste, ils prennent la tangente de l'info spécialisée: les maniaques pointus de l'escargot ou les fans du chiffre 4 peuvent enfin s'épandre et faire profiter à tous de leurs années passées à collecter l'intégrale sur leur sujet de prédilection. Cette tendance est en fait une extension électronique d'une tradition américaine de l'expression des mouvements alternatifs. La plupart des e-zines sont d'accès gratuit. Avec les coûts de la presse standard, ils n'auraient jamais pu voir le jour. N'oublions pas qu'un des sites pionniers du Web est un magazine alternatif, le *Whole Earth Catalogue* de Berkeley en Californie, lequel a trouvé une seconde vie sur l'Infobahn sous le nom de The WELL. Le Net devient donc un support idéal pour deux raisons. Economique d'abord, à l'évidence, on peut faire sa page Web soi-même sur un micro-portable. Puis par le nombre potentiel d'individus qu'il peut toucher.

Plus forts encore, dans le domaine de l'auto-médiatisation, sont les sites portant tout simplement le nom de leur utilisateur: ils ne traitent pas vraiment d'un sujet particulier, simplement de la diffusion des opinions de leur créateur. Une gazette égomaniaque. Pour peu que l'auteur ait un peu de talent, une visée intéressante et voilà un e-zine d'opinion tout à fait valable -bonne alternative à la presse traditionnelle. Certains de ces sites perso deviennent célèbres, comme *The Ed Lachman Page* ou *Wigwaw*. Ces créateurs ont été, avant l'heure, les premiers agents intelligents du Net: à la fois sélection personnelle depuis l'intérieur du Réseau, mais aussi source d'information extérieure. Ce filtrage subjectif de l'information est la prochaine étape obligatoire du développement du Net; après la démultiplication sauvage des bases de données, c'est la re-création en version digitale des médias traditionnels qui sont ne sont eux-mêmes que des agents intelligents, des filtres de l'information. A la profonde différence qu'avec le Net, n'importe qui peut s'éditer.

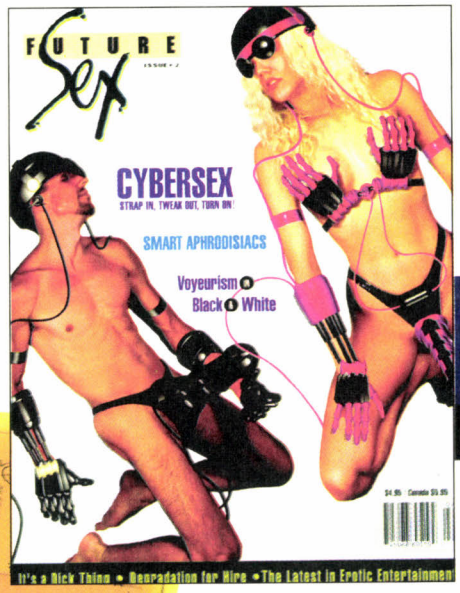
Hors e-zines, tout s'édite: un livre, un film sous forme de QuickTime, un morceau de musique digitalisé... Court-circuitage des réseaux traditionnels de distribution, le Net est un lien direct entre créateur et consommateur. Les romans électroniques, les morceaux musicaux, uniquement disponibles sur le Réseau, tout cela est déjà très fréquent. Ce mode d'édition a d'ailleurs ses "best-sellers" et l'on peut deviner le succès d'un document à son nombre de téléchargements.

Cette frénésie d'e-zines et autres créations personnelles échappent au contrôle et on se retrouve très vite avec un embouteillage d'infos non-vérifiables, NON-VERIFIEES ET AVEC BEAUCOUP DE DECHETS. C'est le chaos. Faut-il alors préférer les déchets de la presse officielle?... Certainement pas. Il est incroyable de constater le nombre de personnes qui ont envie de se promouvoir sur le Net, de parler, d'écrire, de montrer. On peut imaginer que cela est dû à l'effet nouveauté de ce support et qu'à terme, la division de ceux qui écoutent et ceux qui parlent se formera de nouveau clairement, laissant la médiatisation se professionnaliser sur l'Infobahn. Ou alors s'auto-diffuser deviendra un mode de communication aussi banal qu'une conversation de bistrot; une forme de représentation de l'égo.

Autre forme d'auto-médiatisation tout aussi insidieuse: celle qui utilise les supports traditionnels. On constate ces dernières années une tendance chez les grands médias à ne plus pouvoir détecter les mouvances par leur expression physique mais plutôt en allant piocher des infos du côté de la petite presse alternative. Un effet de poupées russes. Cette petite presse alternative s'est énormément développée -surtout aux Etats-Unis- facilitant ou motivant l'expression, notamment grâce aux micro-technologies. Plus c'est simple à faire, plus on verra d'auto-médiatisation. En conséquence, un homme et un magazine (ou une idée) peuvent facilement devenir un mouvement à eux seuls.

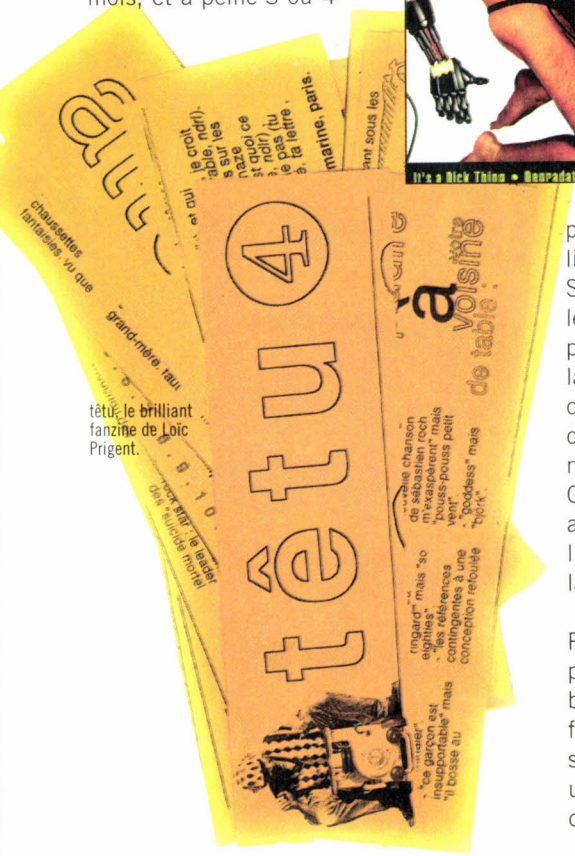
Par exemple, la fondatrice du journal californien *Future Sex*, Lisa Palac. Ce magazine, très à la mode il y a encore un an, parlait de sexe sous un angle futuriste, moderne, provocateur, avec juste ce qu'il faut de cybersex, en pleine période de curiosité sur le sujet, et une femme, ex-activiste féministe, à sa direction. En quelques mois, et à peine 3 ou 4 numéros, la notoriété médiatique de Lisa Palac a grimpé de manière inversement proportionnelle au développement de son magazine, si bien que *Future Sex* a carrément disparu de la circulation. Palac, par contre, était invitée sur *CNN*, écrivait dans *Esquire* ou *Playboy* en tant que grande prêtresse du sexe du futur. Le journal était son vecteur personnel et s'est dégonflé dès qu'elle a pris le large.

Dans une moindre mesure, la même histoire s'est produite pour *MONDO 2000*, LA GAZETTE PIONNIERE CYBER. Ce journal a connu son apogée de notoriété et de curiosité il y a à peu près 2 ans, devenant l'organe officiel de la culture cyber. R.U. Sirius (de son vrai nom, Ken Goffman) en était alors le rédacteur en chef. Gourou cyber proclamé par les médias, on lui proposait tout: films, talk-shows T.V., livres, disques, projets multimédias... Seulement, à la différence du future sex, le cyber s'est avéré être un mouvement plus durable et *Mondo 2000* a survécu à la médiatisation de R.U. (non sans quelques retards de plusieurs mois entre deux numéros, dus aux vagabondages mondains de son équipe). Néanmoins, Goffman a assimilé ce qui lui est arrivé, avec humour, et dans l'ours du journal on lit désormais accolé à son nom "icon-at-large".



Le novateur Future Sex & Lisa Palac en pleine action.

En France, nous avons Loïc Prigent, journaliste à *Libération,* qui publie des zines très marrants à tour de bras (*No More Depardieu*, *Têtu* (le fanzine) etc.). Généralement, il fait de ses magazines l'organe d'une culture underground, alternative, en exercice d'esprit. Seulement, Canal+ l'invite pour parler de ces étranges nouveaux mouvements rigolos, et le voilà spécialiste d'un mouvement ou d'un groupe qui n'existe pas. Les médias se mordent la queue...




têtu, le brillant fanzine de Loïc Prigent.

Autre exemple d'auto-médiatisation française -mais cette fois-ci plus vaine que drôle-: *Citizen K.* C'est la gazette de Kappauf. Personnage parisien, inconnu de la plupart, il a son propre journal et son portrait bien souvent à l'intérieur (jusqu'au concours Citizen K/Pepsi: "Combien de fois Kappauf apparaît-il dans le journal?").

Et les Zippies? "Ils sont bien à *Wired* avec leurs couvertures", raconte Terence McKenna, gourou botanique et cyber, "mais les zippies, je les connais: c'est à peine une poignée de personnes, certainement pas une tendance ou un mouvement". Exemple de micro-culture montée en épingle. Avec les bons supports médiatiques, tout est possible.

Attention, auto-médiatisation ne veut pas dire manipulation. C'est simplement UN JEU SUR L'IMAGE ET LES MEDIAS. Il est possible que nous entrions progressivement dans une nouvelle phase d'assimilation de la communication technologique. Médiatiser ne veut pas dire nécessairement montrer du vrai. Il y a du faux, de la licence artistique dans le langage, dans les rapports humains: l'auto-médiatisation s'adresse à cet aspect, retire le vernis de "l'automatiquement vrai" que se sentent obligé de communiquer les médias. Avec le développement du Net, les exemples de faux (infos, langages, images, sons) vont se multiplier dans de grandes proportions car l'auto-médiatisation est la face humaine du cyber. Le pipeau de chacun, mais pas au sens péjoratif.

Etrange impression que de se dire qu'il sera bientôt technologiquement possible d'être son propre diffuseur d'images. Un QuickTime, c'est déjà possible. Le direct n'est pas loin avec le procédé C-U-See Me qui permet à plusieurs machines AV reliées par modem et équipées d'une caméra vidéo de diffuser simultanément sur le Net du texte et des images. Ecrit, son, images..., la technologie cyber offre les mêmes outils que ceux des médias professionnels. Qui sera star dans un espace hyper-médiatisé où tout un chacun peut s'exposer au plus grand nombre?<

# Comment s'automédiatiser?

c'est facile!

## — Le hardware:

Définir avant tout sur quel type de média s'auto-médiatiser. Si vous voulez utiliser du son et de l'image, vous devez vous équiper d'un Mac ou PC aux capacités multimédias (carte son, carte de saisie vidéo). Si c'est simplement pour du texte et des graphiques, un scanner et une machine avec écran couleur, et suffisamment de RAM, devraient faire l'affaire.

## — Les périphériques:

Un scanner, une caméra vidéo, un modem (le plus rapide possible).

## — Les outils Internet:

Si vous avez décidé d'être accessible sur le Web pour ses avantages d'interface graphique, *Netscape* est ce qu'il vous faut. Parfait pour se balader sur le WWW et intégrer vos documents en page Web. Grâce à ce logiciel, vos documents seront accessibles aux Netsurfers. *Netscape* est un shareware facilement trouvable sur le Net ou dans la section outils Internet du CD-Rom d'Interactif. *Eudora* pour gérer au mieux la réception et l'envoi d'e-mail. *FirstClass Client*, de chez SoftArc, pour créer son propre BBS à interface graphique. Avec une ligne de téléphone dédiée (ou plusieurs, avec un maximum de 21, mais avec un modem par ligne), vous pouvez établir votre BBS à la maison, contrôlant les entrées et sorties. Inconvénient: le numéro de téléphone d'accès est là ou vous êtes, donc prohibitif pour nos amis à l'étranger. Bien pour l'auto-médiatisation locale.

*C-U See Me* (Mac) pour créer des conférences vidéo sur le Net. Shareware fabuleux qui vous permet, avec l'aide d'une carte vidéo et d'un camcorder, de glisser des images vidéo en direct, et ce jusqu'à 7 liaisons (personnes) simultanées.

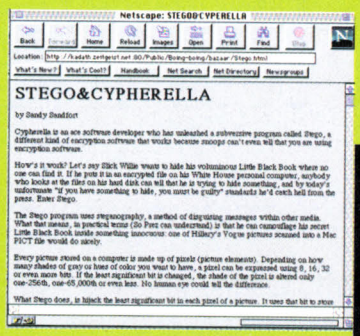
## — Les logiciels:

*SoundEdit Pro* pour créer des fichiers son de qualité. Idéal pour les montages sonores, la compression, etc. Si vous ne voulez que du texte parlé, le microphone relié à votre machine devrait suffire.

*Photoshop* pour manipuler vos documents photos ou vos dessins.

*QuarkXpress* ou *PageMaker* pour la mise en page d'un document papier.

*Adobe Première* pour la création et la manipulation de films QuickTime. On peut tout y faire: saisie d'images vidéo, de son, incrustations, montage, génériques, etc...




## — Ce qu'il faut faire ensuite:

Louer de l'espace sur le disque dur d'un Internet Provider (Pressimage, FranceNet, ...) et y placer votre site. Avec un code d'accès spécial, vous pourrez en permanence modifier le contenu de votre site et accéder à votre correspondance.

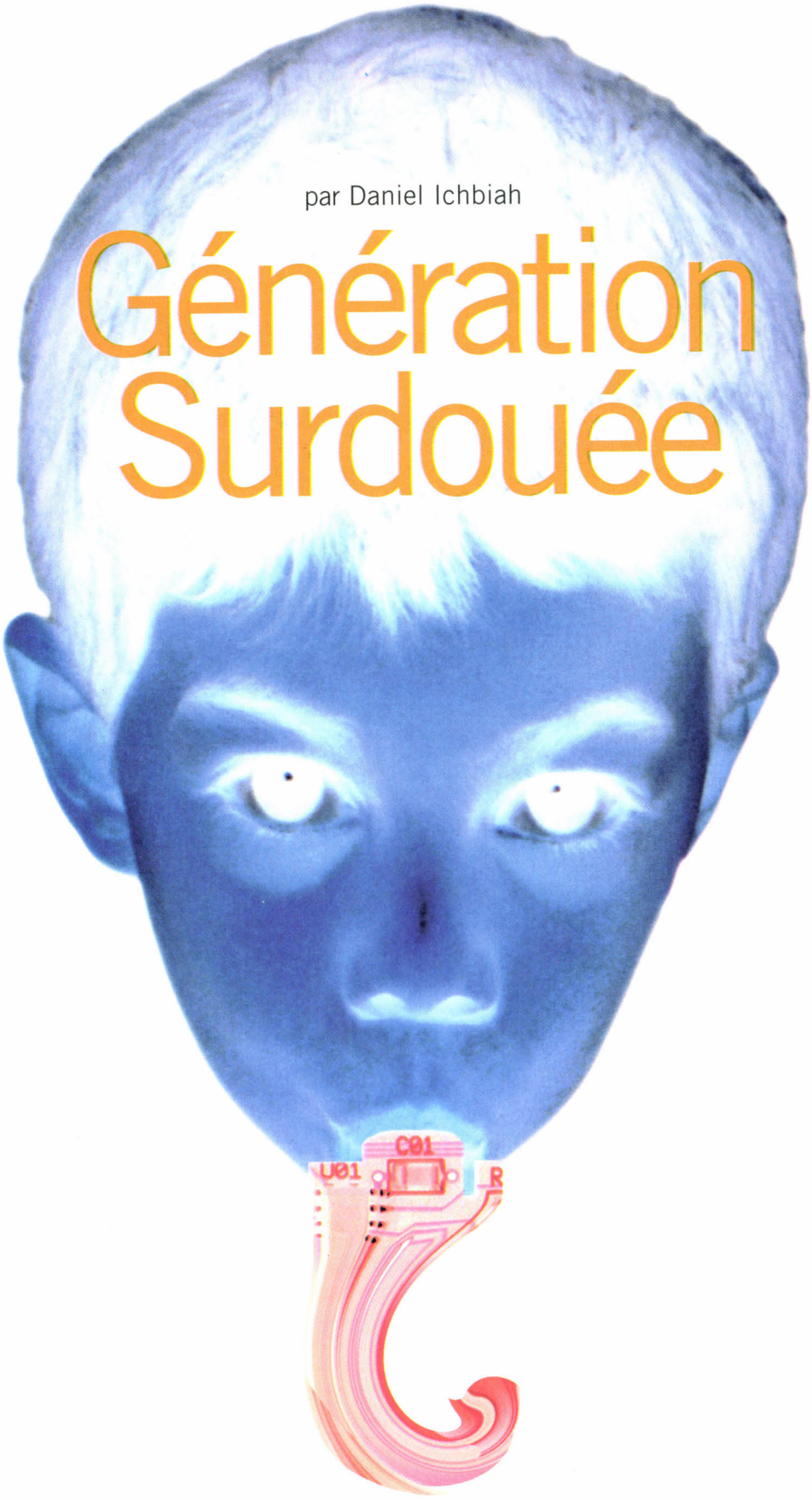
Créer un "usergroup" sur un BBS ou sur un site. Si cette conférence est intéressante, elle sera ajoutée naturellement par les serveurs chez eux.

Etre un site beau et original est la clé du succès. Il y a tellement de pages Web tristes sur le Net que l'on se lasse rapidement, ou alors on attrape le tournis devant la masse disponible. Il faut donc attirer l'attention. Créer des liens entre d'autres sites et le vôtre est un bon moyen de semer des pierres blanches pour que les utilisateurs vous trouvent. Il existe une sorte de "street credibility" sur le Net qui fait que si votre site est intéressant, les utilisateurs se chargeront spontanément de votre promo et de votre notoriété.

La home page Cypherella, Le guide Mondo 2000 & R.U Sirius au centre de son groupe Mondo Vanilli.

par Daniel Ichbiah

# Génération Surdouée



Le multimédia est en train d'apporter une solution à l'un des problèmes les plus terribles de la fin du siècle: l'éducation.

Que ce soit par le biais des CD-Rom, de la Réalité Virtuelle, des jeux ou des réseaux, il annonce une ère nouvelle pour les bambins. Les enfants qui ont 5 ans aujourd'hui auront toutes les chances d'être des surdoués lorsqu'ils en auront 25. Ils auront eu à leur disposition des outils d'auto-apprentissage, de perfectionnement et de rattrapage comme jamais aucune génération n'en avait connus.

>La caravane multimédia est en route. Au programme: festivités, artificiers, fumigènes... LES ENFANTS ADORENT. LES FILLES BAVENT. LES GARÇONS EN REDEMANDENT. Où se situe la différence avec les méthodes d'autrefois? Dans le fait que nous assistons à l'avènement d'une culture où l'image interactive l'emporte sur l'écrit. Son pouvoir de fascination est tel qu'il attire l'attention des kids vers la connaissance. Incroyable mais vrai: apprendre devient amusant! De là à créer une génération de surdoués, il n'y a qu'un pas.

Flash-back. En novembre dernier, l'expérience "Classe Multimédia" se déplace dans le lycée Marcel Roby de Saint Germain en Laye. Objectif: démontrer les vertus du CD-Rom et du CD-I.

Nous voici dans une classe de 3ème. Près du tableau noir, un étudiant présente le CD-Rom *Dinosaures* de Microsoft. Une animation évoque les capacités prédatrices de l'un des reptiles tandis qu'une voix explique qu'"IL PEUT DECHIQUETER SA PROIE PLUS RAPIDEMENT QUE VOUS GRATTEZ UN TICKET DU MILLIONNAIRE". Sourire des kids. Il n'empêche que l'attention est au zénith. Les gamins paraissent stupéfaits de découvrir qu'une telle chose existe. "C'est génial" soupire spontanément un élève.

Gros plan sur le *Corps Humain* en 3D de Nathan. Le coeur se met à tourner sur l'écran et le système respiratoire s'anime sous les yeux ébahis d'écoliers que les cours rendaient jusqu'alors amorphes. Il faut avoir perçu le regard pâmé de cette jeune adolescente, qui découvre l'expérience de l'interactivité avec une moue qu'elle réserverait habituellement aux prestations de Slash sur sa belle guitare nacrée. Elle en pince pour ce satané CD-Rom. A en rendre jaloux les garçons. Quant à sa voisine, elle se contente de superlatifs "Surprenant! Epoustouflant! Faramineux!"

Sur l'encyclopédie *Axis*, apparaît la définition de caméléon. Que c'est rébarbatif, un texte isolé de tout contexte. Cliquons sur l'icône adjacente. L'animal se met à déambuler dans son milieu naturel... Dans la salle, les yeux s'écarquillent, les corps se redressent. "Ce que je trouve bien avec le

dictionnaire, c'est de voir le film" commentera l'un des élèves après la démonstration. "Je ne savais pas que cela pouvait être aussi performant" dit une autre.

Mais d'où vient ce pouvoir déconcertant? Michael A. Braun, V.P. Multimédia chez *IBM*, nous livre la recette magique: "Les sons et les images créent des impressions durables, qui influent sur nos façons de penser et notre réponse émotionnelle. N'est-il pas incroyable que quelques mesures, qu'une simple image ou un vers familier d'un poème puisse générer une véritable cascade d'idées et d'émotions? Lorsque nous utilisons le multimédia, nous devenons des participants actifs de ce que nous voyons et entendons, de ce que nous apprenons et expérimentons. Nous faisons plus qu'observer, lire ou écouter; nous parlons, touchons, participons... Nous choisissons ce que nous désirons expérimenter."

Il ne se passe pas une semaine sans qu'apparaissent de nouveaux CD-Rom remarquables, qui ouvrent toujours plus de voies dans le domaine de la connaissance. Il y a vingt ans, l'élève qui devait étudier la vie d'Ulysse n'avait d'autre possibilité que la lecture de l'*Odyssée*. Rien ne peut remplacer l'étude des textes d'origine. Rien. Mais qu'offrait-on par le passé à celui qui ne parvenait pas à aborder l'oeuvre d'Homère dans le texte? Bien peu de choses.

Aujourd'hui, l'écolier peut s'aider d'un CD-Rom tel que *Ulysse* d'Arborescence. Une rose des vents, point de départ de l'exploration, donne accès aux chapitres d'un véritable spectacle éducatif. Un clic sur une pointe et NOUS ASSISTONS A UNE PRESENTATION IDEALISEE DU HEROS DE L'*ODYSSEE* SOUS LA FORME DE PHOTOMONTAGES

COLORES. Ailleurs, une carte permet de suivre les périples d'Ulysse depuis la chute de Troie jusqu'au retour à Ithaque. La pointe droite nous propose trois épisodes détaillés de l'*Odyssée*: les sirènes, Polyphème le cyclope et Circé. Choisissons la première histoire, on se retrouve alors dans un roman photo d'une beauté surprenante. Tandis que la voix déclame "Nul ne pouvait résister au chant des sirènes...", le souffle des vents marins et les couleurs irréalistes des fonds charment notre esprit. En fin de parcours, un jeu permet de tester ses connaissances.

Comment ne pas applaudir avec toutes les pattes du sphinx à la présence d'un tel outil? Ce CD-Rom peut éveiller l'intérêt de l'enfant à la mythologie, et on peut raisonnablement espérer qu'il incitera à la lecture de l'*Odyssée*; le véritable multimédia, le plus beau d'entre tous, est celui de notre cinéma personnel.

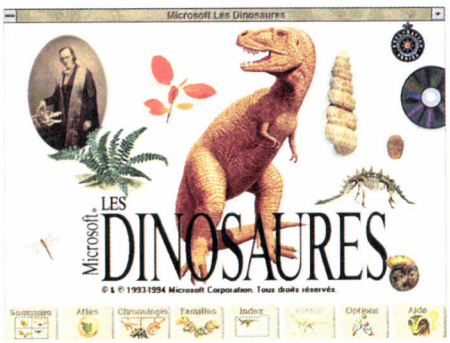
Autre nouveauté dans le domaine de la culture: pour la première fois, le ludique va avoir droit de cité dans l'éducation. Le jeu devient une valeur à part entière, quelque chose de respectable - comme le CAC 40 ou les Burberrys. Témoin, un écolier de Marcel Roby: "LA GRANDE DIFFERENCE, C'EST QUE L'ON PEUT S'AMUSER TOUT EN APPRENANT. LES

PROFESSEURS N'AIMENT PAS TELLEMENT CELA". Au niveau des CD-Rom et CD-I, la catégorie que l'on appelle ludo-éducative capitalise sur l'esprit de jeu des adolescents pour les faire apprendre. On ne compte plus les titres remarquables en la matière, qu'il s'agisse d'*ADI* (Cocktel Vision), de la *Méthode de Langues Multimédia* (Infogrames), de *Bee&Bop* (Sony)...

Au-delà de tels produits, ne négligeons pas la valeur des jeux sans aucune vocation éducative. Un adolescent qui passe cinq heures à

résoudre le premier niveau de *Myst*, exerce son intelligence de manière active. Il est obligé d'adopter plusieurs points de vue face à une situation, de noter le moindre détail et d'établir des similitudes entre des indices disparates. De même, *Sim City* de Maxis confronte le maire d'une ville en constante expansion à des problèmes de toutes natures: gestion du budget municipal, de l'urbanisme, du chômage, de la pollution, etc. La génération imbibée de jeux de ce type pourrait compter un taux de surdoués bien supérieur à la moyenne de 95.

La bonne nouvelle est que le petit écran est la première victime d'un tel engouement. L'étude menée par *Médiangles* sur le marché du multimédia indique que "la télévision est le principal média touché par le développement de l'utilisation des supports multimédia.




Près d'un utilisateur de CD-Rom sur trois regarde moins souvent la télévision depuis qu'il se sert d'un lecteur". Exit *Hélène,* la *Roue de la Fortune*, déclassés par Bioforge et - on ose l'espérer - Matisse, Aragon et Prokofiev. Et la Cinquième, diront certains? C'est mieux que rien. Mais encore insuffisant. "Le risque de la formation via la télévision, c'est la passivité du téléspectateur. Seule la notion d'interactivité pédagogique permet d'éviter cet écueil" confie un ancien directeur de formation. Qu'en pensent les experts? Après vingt années de recherche, Lewis Perelman, *Directeur de l'Institut Project Learning 2001* affirme que l'enseignement assisté par ordinateur procure au moins 30% de connaissances supplémentaires tout en réduisant le temps d'apprentissage de 40%.

Quels sont les autres atouts de cette nouvelle forme d'enseignement? UN CD-ROM, INTELLIGEMMENT CONÇU, PERMET DE NE JAMAIS DEMEURER BLOQUE. Si l'on échoue à comprendre par le texte, on peut se faire aider d'une vidéo, d'un dessin animé, etc. Qui plus est, chacun peut progresser à son rythme, revenir en arrière, réétudier 32 fois le passage sur les roches métamorphiques si le coeur lui en dit. Au passage, le multimédia rend l'étudiant actif, alors qu'il a toujours été confronté à une passivité totale lors des cours magistraux.

Nous faisons plus qu'observer, lire ou écouter; nous parlons, touchons, participons...
Nous choisissons ce que nous désirons expérimenter."

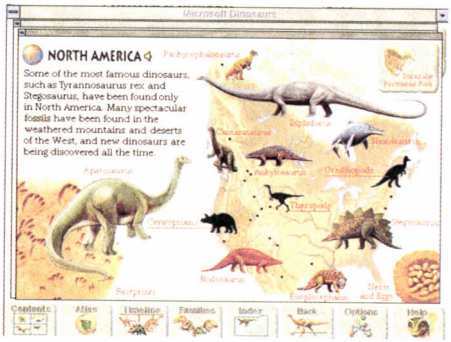
De là à penser que cet art nouveau pourrait insinuer dans les esprits le désir du beau... S'il en était ainsi, les ordinateurs pourraient contribuer à restaurer l'esthétique dans notre culture.

Mais la cerise sur le gâteau se situe dans le territoire de l'esthétique. Lorsque l'on s'aventure, souris à la main, dans les arcanes d'Encarta ou du Louvre, l'émerveillement est souvent de la partie: les infographistes rivalisent de talent pour dépeindre des univers d'une incroyable splendeur. De là à penser que cet art nouveau pourrait insinuer dans les esprits le désir du beau... S'il en était ainsi, les ordinateurs pourraient contribuer à restaurer l'esthétique dans notre culture.

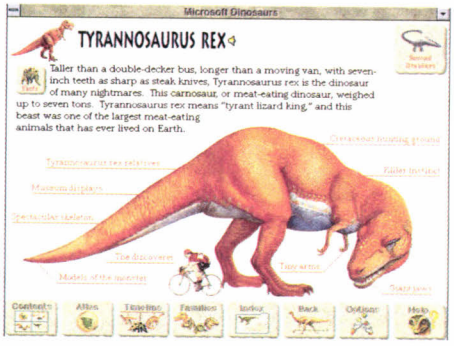
L'éducation multimédia se manifeste également sous la forme de l'enseignement à distance, et permet une disparition des barrières du temps et de l'espace. Comme le dit une petite fille dans la célèbre publicité américaine de MCI: "IL N'Y A PLUS DE LA-BAS. NOUS SOMMES TOUS ICI". Les expériences abondent. Vers la mi-94, à Washington D.C., la *National Geographic Society* a organisé un séminaire par satellite pour des milliers d'étudiants disséminés sur le continent américain. Les kids étaient conviés à une tournée des forêts pluvieuses de l'Amérique Centrale et des récifs de coraux des Caraïbes. Non seulement ils pouvaient découvrir la jungle sans risque de se faire piquer inopinément par une mouche tsé-tsé, mais ils pouvaient interagir avec le guide ou encore poser des questions au scaphandrier tandis qu'il nageait sous l'eau.

Mieux encore, les télécommunications permettent d'introduire l'enseignement dans des régions où les conditions de vie et l'environnement perturbent beaucoup le système scolaire. Ainsi, à North Slope Borough en Alaska, les Eskimos doivent chasser et pêcher pour subsister. L'éducation a souvent été reléguée au second plan devant les défis quotidiens; tempête de neige ou attaque d'ours polaires. Depuis un an, les étudiants de la terre des Kayaks assistent à des cours dans des salles de classe connectées par satellite à un studio situé à plusieurs centaines de kilomètres. Deux caméras envoient les images de l'instructeur, accompagnées de textes et de graphismes, afin de dispenser des cours qui couvrent aussi bien la culture Eskimo que la trigonométrie. Des caméras placées dans la salle de classe permettent aux étudiants d'interagir. Le prochain Einstein viendra-t-il d'Alaska?

Quant à la Réalité Virtuelle, ses

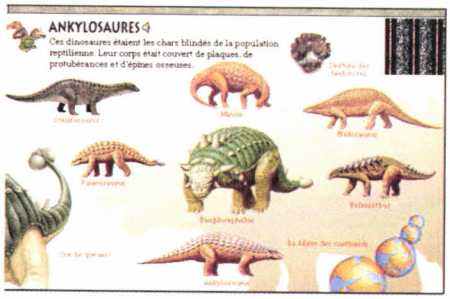



potentiels sont inouïs. A Saint Louis, au *Centre de la Science*, on peut apprendre les fondements de la génération de l'électricité en explorant un labyrinthe interactif. Les apprentis pilotes peuvent s'exercer au maniement d'un F-111 dans la cabine *Fighter Town*, de Lake Forrest en Californie. Demain, pour mieux comprendre Pompéi, on s'immergera dans le mode de vie des habitants de cette ville avant qu'elle ne soit ensevelie sous les cendres du Vésuve. Du côté de




l'apprentissage des sports, les cabines de simulation se multiplient. Celle de *Vivid Group* permet de s'entraîner au hockey sur glace sans avoir à attendre la chute annuelle des températures. L'application *Canyon*, en cours de développement par XLR8, permettra de pratiquer le saut à l'élastique le long du Grand Canyon.

Si les atouts du multimédia sont aussi importants, une grande question demeure: LA PRISE DE CONSCIENCE EST-ELLE LA? IL SEMBLE QUE OUI. Dans l'enquête *La micro-informatique domestique en France*, réalisée par la SOFRES en novembre dernier sur 1.000 individus de plus de 15 ans, 79% des sondés estiment que la micro-informatique favorise l'éducation des enfants. Le sénateur américain Edward J. Markley, pour sa part, a récemment poussé un cri d'alarme. A l'entendre, si le Ministère de l'Education Nationale ne parvient pas à équiper les classes américaines de micro-ordinateurs les kids finiront dans le




Bronx, tout juste aptes au combat de rue.

Optons pour une vision plus positive. La connaissance est une source de bonheur et le multimédia vient à point nommé pour aider à aborder ses infinies facettes. Gageons que son pouvoir de séduction fera le reste. Comme le dit maître Umberto Eco: "L'interactivité amène un sens de l'infinie interconnexion de la sagesse."<

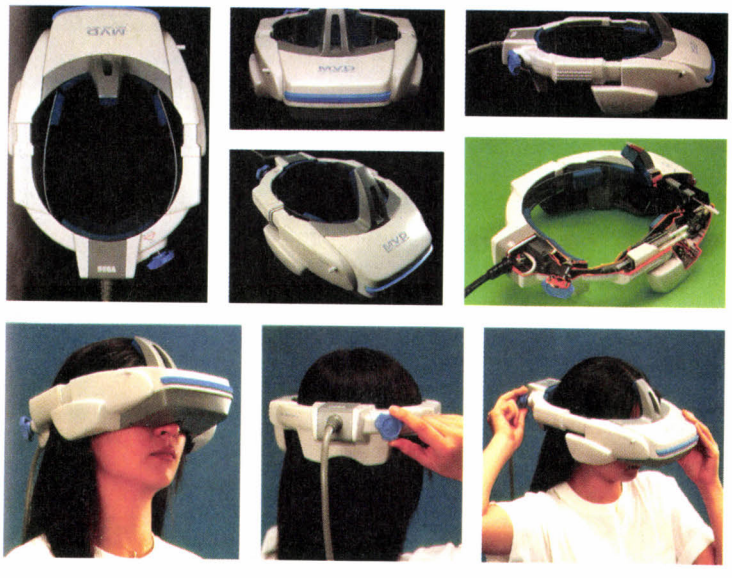
# sega

# Le SEGA design lab

par Emmanuel Chanial

Chronique du laboratoire du design sensoriel créé au début des 90 par Sega à l'initiative de Mitsuhiro Takemura, professeur d'Art-Media. Le Sensory Design a depuis fusionné avec le laboratoire central, provoquant le départ de son maître à penser. Aujourd'hui les idées de ce visionnaire trouvent leurs applications DANS LE VISIOCASQUE OU LE SEGA RALLY.

Mitsuhiro Takemura a l'allure d'un fantôme insaisissable mais dont l'ombre se fait vite envahissante. CE CALIFORNIEN NIPPON, QUI FUT A L'ORIGINE DE L'ADAPTATION DU MENSUEL *WIRED* AU JAPON, ENSEIGNE L'ART-MEDIA A L'UNIVERSITE DE TOKYO. Entre autres activités, il a créé le Laboratoire de Sensory Design de Sega. Grand amateur de toutes sortes de formules chimiques, surtout lorsqu'elles sont exprimées en 3D, il rêve depuis toujours de la transposition des illusions sensorielles dans l'espace numérique. En pratique cela donne une recherche effrénée de la simulation totale, qui ne se limite pas aux seuls effets visuels et sonores, mais intègrent le corps entier avec des systèmes à retour d'effort. La finalité, outre une intégration totale des sens, est l'extase médiatique. Mais la recherche scientifique ne s'est pas encore révélée à la hauteur de ses conjectures. Le toucher, sens fondamental, pose à lui seul de sérieux défis. Mitsuhiro Takemura a exposé sa théorie dans des livres comme *Media Extasis*, en abordant des sujets aussi variés que le sadomasochisme, le peyotl, l'ADN, les fractales ou la culture cyberpunk. En France ce genre de personnage aurait bien peu de chance d'être écouté, mais au pays du Soleil Levant, si "légendairement" sensible à l'impact des nouvelles technologies, les théories novatrices sont plus volontiers et plus rapidement assimilées. Sega et Takemura ont donc entamé une collaboration dont est né l'hybride Laboratoire du Sensory Design, rencontre d'un esprit original et du corporatisme industriel. Plusieurs des élèves de Takemura ont ainsi intégré Sega comme chercheurs ou producteurs.



Deux ans ont passé depuis et parler de Sega avec M.Takemura relève du défi. A moins de vouloir un remake techno et japonisant de *La Haine*. Il a des mots très durs pour ses ex-collaborateurs qu'il traite volontiers de conservateurs avant de se taire brusquement: "n'en parlons plus". Tetsuya Mizuguchi, son ancien élève et producteur chez Sega, soupire dans un coin: "Il est regrettable que Takemura ait un caractère aussi indiscipliné, car il a du talent".

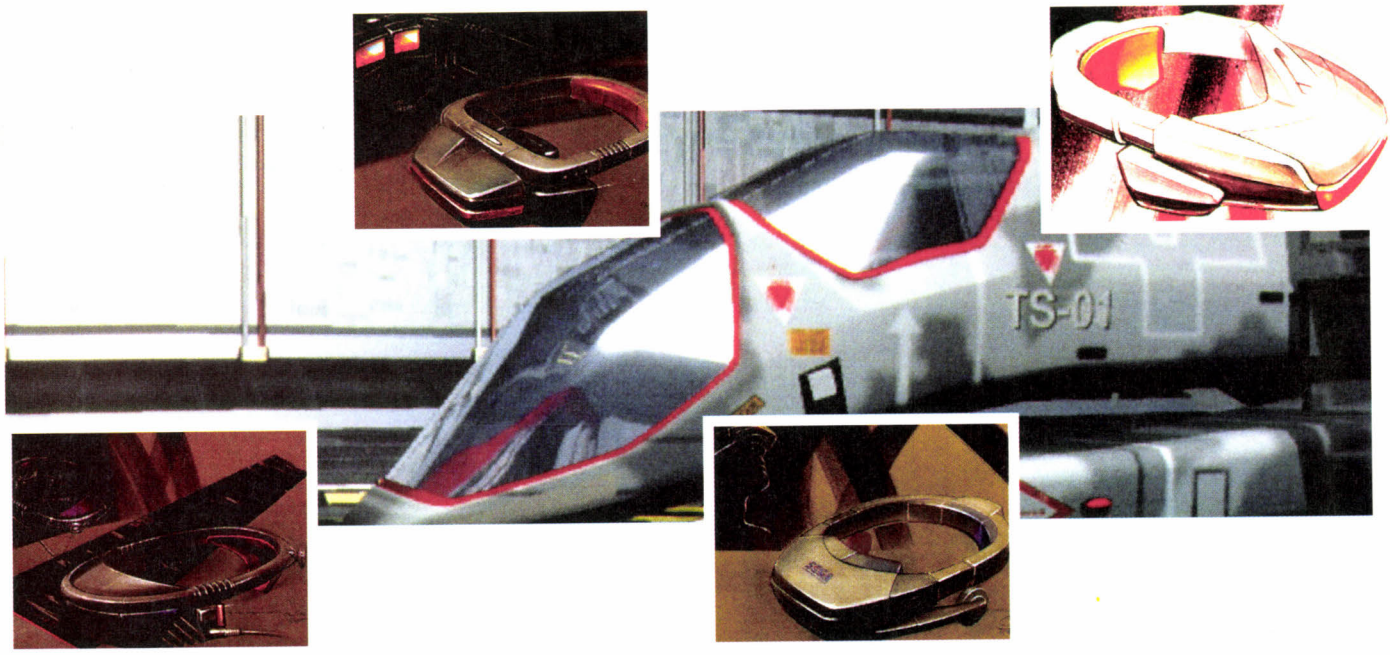
Le laboratoire du design sensitif a un jour déménagé chez Othaku, centre de la Recherche & du Développement, et CE FUT LA FIN D'UNE AUTONOMIE QUI IMPORTAIT BEAUCOUP A TAKEMURA. Cet esprit à la logique floue était mal adapté à la logique carrée des cadres "segaïens". Depuis, ce prof de fac avisé collabore avec Sony sur sa nouvelle console de jeux, la Play Station.

Sega, qui avec Saturn reste largement en tête des ventes, a depuis un certain temps entamé une large politique de diversification en direction des applications virtuelles. Mizuguchi a mis en pratique les idées de Takemura et a produit Sega Rally, qui simule quatre grands circuits. Si, à première vue, rien ne permet de distinguer Sega Rally des autres simulateurs de conduite. Mizuguchi va pourtant jusqu'à comparer l'expérience à la fameuse *Arrivée du Train en gare de La Ciotat* des frères Lumière qui avait déclenché un bel effet de réel lors de sa première projection . "Aujourd'hui, de telles émotions sont rares car c'est dès la naissance que nous sommes plongés dans l'image", regrette-t-il, "le hiatus acteur/spectateur sera bientôt du passé. L'interactivité intègre les sens, l'émotion et le corps. Il existe plus de 10 divisions dans la perception humaine et plus de 200 émotions différentes. L'information doit provoquer des émotions grâce à des simulations. Simulations de plus en plus réalistes pour un phénomène de conviction sans lequel rien n'est possible.", déclarait-il lors d'une rencontre sur les mondes synthétiques à Paris en novembre dernier.

En attendant que la technologie nous donne accès à toutes les émotions, Sega se concentre surtout sur notre champ visuel, le plus facile (avec l'ouïe) à simuler. Le visiocasque traditionnel (Head Mounted Display), qui nous plonge dans un univers 3D recalculé 60 fois par seconde, couvre environ 60% de l'angle de vision. Le système Sega, le *MVD*, atteint 77° en longitude, 51° en latitude. Son poids de 650 gr offre un bon ratio °/gr. Le *EyeGen 3* de Virtual Research ne pèse, lui, guère plus mais ne couvre que 36° en longitude et 24° en latitude. Sony garde ici une longueur d'avance avec le *Visortron,* qui dispose d'un angle comparable mais ne pèse que 250 gr. On jugera du légendaire don de l'industrie japonaise à utiliser la miniaturisation.

Le *MVD* de Sega, d'après son concepteur Hironao Takeda, responsable technique du département R&D #5, n'a aucun lien de parenté avec le *Virtua* qui devait être fabriqué à 150 000 exemplaires et vendu à $.200 l'unité. L'annonce faite mi-93 par la filiale américaine d'une commercialisation possible en 94 s'est avérée prématurée... Le *MVD* n'est pas destiné au grand-public mais équipe les simulateurs maison comme le *Vr-1* ou l'*AS 1* dans les parcs virtuels. EN FRANCE, ON PEUT ESSAYER LES SYSTEMES SEGA A AMIENS ET A PARIS, BD DES ITALIENS. Fort de son expérience avec le *Multi User Dongeon*, l'entreprise anglaise Virtuality -ex W. Industries- a collaboré sur le software de ces jeux virtuels.

Chacun reste pourtant conscient que la qualité du matériel ne remplace pas un bon jeu. Le succès du hardware est à cette condition. Si certains affirment que le progrès ne vaut que s'il est partagé par tous, Takemura pourrait ajouter que "le virtuel ne se limite pas à des systèmes qui utilisent la synthèse technologique des sens. L'objectif est en fait la conversion de la simulation en réalité... LES DONNEES SENSORIELLES, BIOLOGIQUES ET GESTUELLES SONT TOUTES APPELEES A S'INTEGRER DANS L'INTERFACE". Le jour où Mr Takemura matérialisera son rêve, il nous faudra retrouver dans notre corps réel les sensations "insimulables" et profondes qui nous distinguent des créatures de Gibson.



# Sega Rally championship:

## Bienvenue au niveau supérieur avec l'AM3.

Si des formules comme la Formule1, le Nascar et l'Indy américain ont connu de nombreuses adaptations dans le monde des jeux-vidéo, IL FAUT AVOUER QUE LE RALLYE N'A PAS SOUVENT FAIT RECETTE AUPRES DES EDITEURS. Chez Sega, un tel projet dormait depuis un bout de temps dans les cartons des bureaux d'études. Dans sa stratégie de conquête du marché mondial du jeu d'arcade, le géant japonais a du s'adapter aux différentes cultures. Ainsi, Virtua Racing (Formule1) était destiné au marché japonais très friand de ce sport, alors que Daytona USA (Nascar) a été réalisé pour le compte du marché américain. C'est tout naturellement que Sega Rally fut destiné au marché européen où se déroule le championnat du monde de rallye. Dessiné et conçu par AM3 -équipe interne de Sega- sous la direction de Tetsuya Mizuguchi, Sega Rally est rapidement devenu une légende tout comme ses prédécesseurs Virtua Racing et Daytona USA.

De couleur blanche, la borne de Sega Rally est maintenant bien connue des habitués des salles de jeux. Le design et le concept même de la borne, un grand écran rétroprojecté couplé à une cabine ouverte sur le côté gauche, est maintenant un classique chez Sega depuis les fameux Daytona USA et Desert Tank. Comme pour Virtua Racing, toutes les bornes de course automobile de Sega sont équipées d'une boîte de vitesses et de 2 pédales (l'une pour les freins et l'autre pour l'accélération). Avant d'introduire sa pièce dans la fente de la borne, on est très vite subjugué par la démo du jeu: on y voit une Lancia Delta et une Toyota Celica se doubler et se dédoubler à toute allure à travers des décors de toute beauté. Tout un symbole! L'ancienne championne du monde et la nouvelle sur un même circuit: un duel de légende! Mais bon, une démo, aussi belle soit-elle, n'est jamais qu'une démo et c'est vraiment le jeu en lui-même qui finit par exploser littéralement le joueur de bonheur.

On peut choisir son circuit parmi les 3 proposés (+un circuit bonus en fin de jeu), ils reprennent tous la plupart des paysages et des difficultés du championnat mondial de rallye: bitume, traversée de village, safari africain, montagnes, forêts, boue, bosses, etc. Le bolide lancé, on éprouve des sensations extraordinaires! On entraîne dérapage sur dérapage, aidé par un copilote qui hurle les points chauds du circuit, et on est surpris de voir combien la conduite dans Sega Rally est différente des autres jeux: on doit vraiment anticiper les difficultés de la route grâce aux conseils du copilote et doser son dérapage pour aligner l'avant de la voiture avec la route! Rien à voir avec la Formule1. On est vraiment dans une voiture de rallye! Le jeu est difficile et pas question d'en arriver au bout la première fois, mais heureusement Sega Rally est aussi exceptionnel grâce aux précieux conseils des pilotes professionnels. Enfin, le "feel back" du volant (réactions mécaniques en fonction de l'action à l'écran) renforce encore plus le réalisme de la conduite.

Parallèlement, Sega Rally bénéficie d'une réalisation sensationnelle. Jamais le mapping n'avait été d'aussi bonne qualité. Les textures employées pour les décors sont extrêmement fines et détaillées; décors enrichis par des milliers de photos prises au cours des divers voyages effectués à l'étranger. Concernant les voitures, le soutien officiel de Toyota et de Lancia, ainsi que celui de leurs sponsors respectifs, a permis de modéliser et de mapper les véhicules de manière très réaliste. Le pilotage peut se faire de manière automatique ou manuelle avec la boîte de vitesses mécanique à 4 rapports incluse dans la borne. Sega Rally respecte aussi des effets basiques comme le son qui devient plus sourd et réverbéré dans les tunnels, la lumière qui est filtrée sur la voiture quand on passe sous un arbre, etc. Enfin, les enceintes intégrées dans la borne balancent en stéréo et à fond une véritable symphonie de régimes moteurs et de crissements de pneus!

Avec Sega Rally Championship, on endosse la combinaison d'un véritable pilote professionnel. ON SE PREND AU JEU ET ON EST ETONNE DE SE FAIRE DES FRAYEURS. On balance le train arrière de la voiture pour négocier un des multiples virages serrés et aligner la voiture avec la route, tout en observant fiévreusement défiler les précieuses secondes. On se bat littéralement pour atteindre chaque "Check Point" dans les temps. On décolle sur les bosses et on pile pour éviter un animal qui traverse la route... Vous l'aurez compris, Sega Rally est un des jeux qui marque et qui ne laisse personne indifférent surtout quand on est comme moi un passionné de sport automobile! Les européens peuvent se sentir flattés que Sega leur ait offert un tel produit. Peut-être tout simplement parce que l'Europe est le berceau historique du sport automobile? C. Kagotani.<

# Les MOOndes interactifs

par Stéphane Viossat

# Quand une base de données devient le Dieu Créateur.

>Mr. Bungle fit sa dernière apparition sur le Net un premier avril. Quelques heures après qu'il se fut connecté, un Magicien le tua définitivement. Quelques octets effacés dans une base de données suffirent à l'éradiquer. Décédé, Mr. Bungle... Il ne s'agissait pas d'un assassinat mais de l'application d'une sentence... Une peine capitale pour un crime virtuel: Mr. Bungle vivait dans un MOO!

>Mr. Bungle n'est jamais apparu sur aucune fiche d'état civil... Son vrai nom doit vraisemblablement être Paul, John ou William. Je ne connais pas la couleur de ses yeux, je ne sais pas comment il s'habille. Je peux pourtant vous décrire Mr. Bungle: un gros clown OLEAGINEUX portant un costume d'arlequin souillé. Sur la boucle de sa ceinture était écrit :"Suce ça, salope!" Mr. Bungle n'était pas gentil... Il le prouva en envoûtant de nombreuses créatures. A l'aide d'une poupée vaudou, il força plusieurs personnes à s'adonner à des pratiques sexuelles dégradantes. Legba fut sa première victime. Puis vinrent Starsinger et Bakunin. Une orgie furieuse s'ensuivit. Legba parvint bien à faire fuir Mr. Bungle, qui continua pourtant à agir à distance par l'intermédiaire de la sordide poupée.

>Seule l'apparition de Zippy, un sorcier bienveillant, sut mettre fin à cette agression. La scène qui venait de se dérouler n'était autre qu'un viol. Ni plus ni moins. Mais heureusement, personne ne fut réellement molesté. Les protagonistes de cette scène se trouvaient à des kilomètres les uns des autres. La seule interaction entre eux passa par le biais d'un clavier d'ordinateur et de phrases imprimées sur un moniteur. Mr. Bungle n'a jamais réellement violé personne. Vraiment? La scène décrite eut lieu sur lambdaMOO, une réalité virtuelle uniquement formée de mots. Un monde textuel.

>Des centaines de mondes virtuels, répondant aux noms de MUD, MOO, MUSH ou autres MUCK, fleurissent sur Internet. MUD est l'acronyme de Multi User Dungeon (Donjon Multi-Utilisateur) ou Multi User Dimension. Les MUDs ont vu le jour en 1979, lorsque Roy Trubshaw décida de consacrer un week-end à la programmation d'un jeu en réseau. Le concept était simple. MUD serait un jeu d'aventure textuelle d'inspiration médiévale-fantastique sur lequel plusieurs personnes pourraient se connecter en même temps. De plus, chaque joueur avait la possibilité de créer lui-même une partie du monde. Ainsi, l'univers du jeu serait virtuellement illimité. Roy Trubshaw pensait que MUD lasserait ses utilisateurs au bout d'une semaine.Un mois plus tard, MUD s'arrêtait. Son succès avait été si fulgurant que l'ordinateur qui l'abritait fut incapable de gérer les centaines d'universitaires américains qui cherchaient à s'y connecter.Un mois suffit cependant pour faire fleurir de nombreux clones. Des communautés virtuelles s'épanouirent donc où elfes et magiciens côtoyaient trolls et gobelins...

L'étripage virtuel de monstres intangibles permettait à certains joueurs d'assouvir leurs PULSIONS LUDIQUES. Toujours en quête de nouvelles sensations, les mudders comme ils aiment à se faire appeler, créèrent d'autres mondes aux thèmes variés: western, science-fiction, policier...

A la lueur d'un écran d'ordinateur, chaque jour des milliers de personnes se travestissent, changent d'aspect et de personnalité. Les MUDs sont les lanternes magiques des internautes. Ils sont les portes pour des mondes qui ne connaissent d'autres limites que l'imagination de leurs habitants. Car tout participant peut espérer passer du stade de débutant, "newbie" que les vétérans observent avec une certaine condescendance, à celui de "wizard", maîtrisant les arcanes les plus secrètes du monde. Après des mois de connexion assidue, le mudder, devenu démiurge, peut modeler à sa convenance l'essence même du monde, changer sa morphologie, étendre son horizon.

>Le MUD est un CADAVRE EXQUIS high-tech, la rencontre d'une base de données et de la divinité. Les lois qui régissent ces univers ne dépendent que très rarement de la vie réelle. Ici, l'imagination est réellement au pouvoir: dans une pièce du LambdaMOO se trouve une télévision. Elle affiche en permanence un paysage sous-marin. Un des habitants de ce MOO a bâti sa résidence dans une grotte de ces abysses immatérielles. Si la logique traditionnelle semble écornée, un habitué de LambdaMOO ne verra là rien d'anormal. La seule erreur impardonnable consiste à ne pas tenir compte du thème général d'un MUD. Certains sont, par exemple, issus d'oeuvres romanesques (citons les PernMUSH tirés de la série du cycle de Pern d'Anne Mac Caffrey) ou bien de feuilletons télé (StarTrek a donné lieu à de nombreuses adaptations, les TrekMUDs). Un personnage affublé d'une gigantesque épée et se faisant appeler Conan serait rapidement conspué par la communauté d'un TrekMUD... Question de principe.

# Le dictionnaire Français-MUD

:-D rire
:-( mécontentement
:-o stupéfaction
;-) complicité
8^) sourire alternatif
'-( pleurs...

Le MUD est un phénomène à peu de chose près unanimement anglo-saxon. Les trois pays phares en matière de création d'univers digitaux sont les Etats-Unis, l'Angleterre et l'Australie. Les MUDs ont donc choisi naturellement leur langue: l'anglais. Ainsi, s'il existe bien quelques MUDs basés en France (telnet://relax.ensem.u-nancy.fr:4000) on y dialogue uniquement en anglais... On trouve pourtant bien un MOO en langue française (telnet://moo.daedalus.com:8888) mais il s'agit d'une expérience d'universitaires américains dans le cadre de l'apprentissage du français.

Il existe un langage universel des MUDs: l'émoticon. Pour pallier à l'absence de gestuelle accompagnant la parole, les mudders ont mis au point un langage graphique utilisant les lettres de l'alphabet et destiné à exprimer des émotions. Par exemple, la joie pourra s'exprimer ainsi: :-) En regardant cette série de caractères de côté, on découvre un visage souriant. La panoplie des émoticons (ou smileys) est vaste et permet souvent d'exprimer en quelques signes un état d'esprit:

>Rien ne l'empêcherait à priori d'agir selon SON BON VOULOIR, mais il serait en permanence dénigré par les autres mudders. Ce qui briserait tout le charme du voyage. Car le MUD est avant tout un passe-temps social. Ce qui intéresse le mudder n'est pas tant la découverte géographique d'un monde que la rencontre avec ses habitants. Ce qui prime par-dessus tout est l'aspect multi-utilisateur. Les mudders passent la plus grande partie de leur temps à dialoguer, tout en endossant une personnalité collant au contexte et souvent fondamentalement différente de leur caractère dans la vie réelle (RL pour Real Life).

>LE TRAVESTISSEMENT fait partie intégrante de ces mondes virtuels, et aucun signe n'indiquera jamais si "Brigitte" est une femme "in Real Life". Ce dépaysement psychologique, cette schizophrénie volontaire est justement ce qui attire souvent le mudder.

Traken, étudiant américain et magicien elfe rencontré sur *Faerun* (Telnet://menzo.sojourn.com:9999), se souvient d'une rencontre édifiante. Se qualifiant lui-même de "non-nerd", il rencontra lors d'une soirée un des personnages de son MUD en chair et en os. En tant que "non nerd", il espérait ne pas se trouver confronté à un étudiant boutonneux, coincé et ne sachant s'exprimer qu'en termes informatiques. Déception! Le cliché se révéla vérifié... Trake décrit son co-mudder comme un "social asshole", un adolescent coincé, timide, irritable et insipide. Or, sur *Faerun*, ce nerd à tout crin incarne une femme puissante, respectée et redoutée!

Le clavier des mudders est un paravent, un masque social à toute épreuve. Un piédestal à la gloire de la MYSTIFICATION et de la schizophrénie. Sur un MUD, aucun indice ne viendra jamais révéler votre véritable identité.

Howard Rheingold raconte une anecdote édifiante dans *Les Communautés Virtuelles*. Dans les années 80, Sue captiva les coeurs et les imaginations sur le premier MUD. Un des sorciers tomba même éperdument amoureux d'elle. Vint un jour où Sue disparut sans prévenir. Les pionniers du MUD furent désespérés. Mais Sue avait donné son adresse, au Pays de Galles, a quelques-uns d'entre eux. Un groupe d'admirateurs, dont l'amoureux transi, décida d'effectuer le voyage USA-Angleterre pour retrouver Sue. Ils furent accueillis par la femme de Sue! Sue s'appelait Steve et venait d'être incarcéré pour usurpation d'identité (RL)...

Il ne faut tout de même pas faire d'amalgame précipité. Les cas pathologiques sont, comme dans la vraie vie, l'exception. Ce qui est édifiant dans cette histoire n'est pas tant la dérive schizophrénique que la capacité d'un mudder à éprouver de vrais sentiments dans une situation virtuelle.

Les "love affairs" ne sont pas rares. Traken avoue qu'un de ses amis est profondément éperdu d'une femme qu'il n'a jamais rencontrée ailleurs que sur *Faerun*. Terence, adepte d'*Empire*, à quant à lui rencontré son épouse sur un MUD. Après avoir établi une liaison digitale pendant plus de trois ans, ils décidèrent de se rencontrer... et se marièrent moins de trois mois après.

L'impact social des MUDs a pris une telle ampleur que ces mondes ont petit à petit changé de finalité. De plus en plus de communautés virtuelles sont conçues par des chercheurs, des corporations ou des médecins.

>Le MUD est une alternative économique idéale à un système de visioconférence. Une fois le siège social recréé pièce par pièce en mode texte, les employés de *Sony*, *Apple* ou *Microsoft* peuvent se rencontrer tout en

sojourn

```
The Great Market Square of Waterdeep
   This large open area is nearly a hundred feet in diameter, with a raised
platform at it's center.  It appears that this is where traveling merchants
from other towns come to trade their goods.  The platform might be used
for large auctions, or where town criers could shout out news and information.
Two large roads lead away from here, the largest in all the city.  The Delzaren
road to the east and west, and the Street of Silks to the north and south.
Obvious exits: -North -East -South -West
Micheley  (Half-Elf) stands here.
Chabot  (Human) stands here.
Tella  (Half-Elf) stands here.
A street cleaner is walking around, picking up trash.
A singing, happy drunk is here.
A human merchant from another town stands here, perusing Waterdeep.
A street cleaner is walking around, picking up trash.
A salesman is here, peddling his wares.
One of the baker's kids is here, playing around.
One of the baker's kids is here, playing around.
A guard of the watch stands here, enforcing the law.
An elite militia guard stands posted here, watching the gate traffic.
An elite militia guard stands posted here, watching the gate traffic.
An elite militia guard stands here, watching for trouble.
```

restant dans leur succursale respective. Ce type de réalité virtuelle ne laisse pas grande place à l'imagination, bride les talents créateurs de ses utilisateurs, mais offre tout de même un espace de travail et de convivialité peu commun.

>Dans un autre domaine, *MediaMOO* (Telnet://purple crayon.media.mit.edu:8888) met en contact les spécialistes des médias. Ici, pas d'anonymat. Chaque visiteur porte un badge où sont écrits son nom, sa société et son adresse électronique. Pour entrer au *MediaMOO*, il faut faire une demande préalable. Dans cette réalité textuelle, les dialogues sont sérieux, l'échange d'idées étant à la base de tout. Mais le cadre reste libre et débridé. Le monde évolue comme pour un MOO traditionnel, ses habitants sont bien des bâtisseurs.

*L'Hypertext Hôtel de l'Université de Brown* (Telnet://duke.cs.brown.edu:8888) explore quant à lui les possibilités littéraires des MOOs. Des univers qui n'existent que par LE VERBE et permettent une libre navigation dans l'écrit ne sont-ils pas les prémisses du roman du futur? L'expérience porte en tout cas ses fruits, et l'*Hypertext Hôtel* s'étoffe chaque jour de nouvelles pièces, de nouveaux paragraphes pour un récit infini.

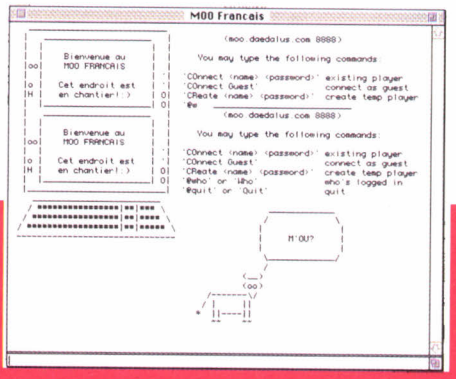
Mais ces univers de prose ont également des applications beaucoup plus concrètes et utiles puisque le MUD conserve l'anonymat des connectés. Ainsi, en Australie, un MUD a été utilisé pour mettre en contact des anciennes victimes de viol, afin qu'elles puissent exprimer leurs angoisses, leurs difficultés, etc. Mis au point par une psychologue, ce MUD a aidé plus d'une centaine de femmes... jusqu'à ce que Jane vienne détruire le fragile équilibre instauré: après s'être connectée pendant plus de trois semaines, la douce Jane changea son nom en John. Il entama alors une série d'agressions dignes de Mr. Bungle, jouant avec cruauté des traumatismes liés au viol. John put être éliminé du MUD, mais les séquelles psychologiques qu'il laissa, et la crainte qu'un tel accident ne survienne à nouveau, obligèrent ce MUD à devenir privé. Ne cherchez pas à le trouver, seules y sont admises les femmes que l'administrateur a rencontrées personnellement.

Les MUDs sont a priori des univers ludiques, des espaces de liberté où des joueurs se rencontrent. Comme Internet, les MUDs portent en eux la fibre anarchiste. Les lois y sont bannies, en particulier les lois de la nature. Si un mudder ne désire être ni homme, ni femme, libre à lui de créer un nouveau sexe... Sur les MUDs vos voisins sont des boules de poils jaunes, des aspirateurs parlants, des androïdes minéraux... et des clowns oléagineux.

A toute heure, aux quatre coins du monde, des gens sont penchés sur leurs claviers. Ils oublient leurs métiers, leurs chambres et leurs ordinateurs pour endosser une nouvelle personnalité. Déroutant, ce passe-temps n'est pourtant pas dangereux. Mais il a assurément des incidences sur la vie de ses aficionados.

L'attaque de Mr. Bungle a eu plus de répercussions que prévu. Facile de dire qu'il s'agissait d'une caricature de viol, d'un crime sans conséquence perpétré sur une personne intangible dans un monde imaginaire. Les victimes ont été choquées. Profondément. Pour elles, il s'agissait bien d'une atteinte à leur intégrité (morale sinon physique) commise sans leur accord avec l'intention réelle de nuire. Les liens d'amitié se créent facilement sur les MUDs. La haine y est entrée aussi simplement. Après s'être réunis longuement et avoir cherché la meilleure solution, les habitants de LambdaMOO n'ont trouvé qu'une seule alternative. Ils ont instauré la peine de mort. La loi la plus tyrannique a dû être appliquée au sein de leur îlot anarchique.

>L'histoire de Mr. Bungle n'est pas le constat de faillite des MUDs, juste L'HISTOIRE D'UN CON. Ce clown oléagineux ne pouvait être l'alter-ego électronique que d'un sinistre individu. Mais il a forcé un monde à réfléchir à sa raison d'être, au droit collectif d'infliger une peine. La solution de *LambdaMOO* n'a peut-être pas été la meilleure, mais elle nous a au moins appris une chose: s'il peut nous rapprocher, aucun programme ne réglera jamais nos problèmes relationnels.<

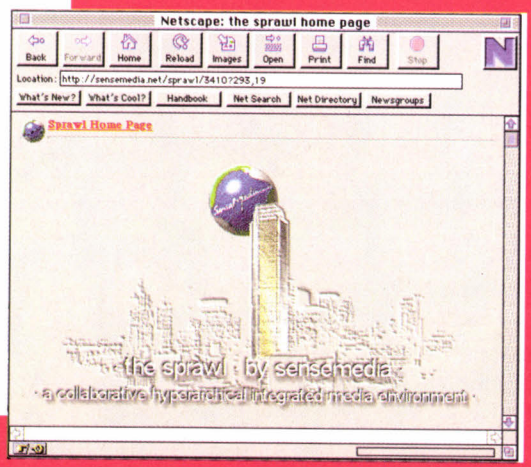



## Comment se connecter?

>Il existe une myriade de MUDs sur Internet. Pour s'y connecter, il suffit de connaître l'adresse du MUD souhaité et de lancer une session Telnet (un des protocoles standards de connexion à un ordinateur distant via Internet). Pour simplifier la connexion et bénéficier de fonctions plus appropriées, certains programmes spécifiques ont été développés. Vous trouverez sur le CD-Rom d'Interactif quelques-unes de ces applications. Dans l'ordre de préférence, citons *MudDweller* pour Macintosh et *WinWorld* pour Windows.Pour trouver des adresses de sites, le Web est la meilleure source d'informations. De nombreuses pages dédiées aux MUDs tentent de les répertorier (**http://www.cis.upenn.edu/~lwl/muds.html**). Vous pouvez également trouver sur le Web les pages d'accueil de certains MUDs.

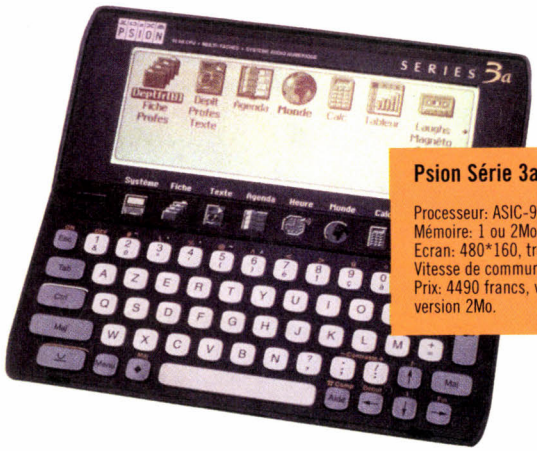
Dernier venu des différents types de MUDs: le WOO, la rencontre d'un MOO et du WEB. Il s'agit donc d'un MUD accessible directement depuis les pages Web. Il n'en existe pour l'instant qu'un seul, le *Sprawl* (**http://sensemedia.net/sprawl**).

Enfin, des expériences de MUDs graphiques commencent à voir le jour. *KA Worlds* a mis au point un programme de téléconférence dans un univers virtuel qui ressemble fort à ce que pourrait être le MUD de demain. Vous pouvez aller télécharger le programme pour PC à l'adresse **http://www.kaworlds.com/**



# PDAs:*

## deux utilisateurs parlent de leur machines. Stéphane Viossat, chevalier pourpre du Psion et Guillaume Wolf, baron noir du Newton.




**Psion Série 3a**

Processeur: ASIC-9
Mémoire: 1 ou 2Mo extensible à 16Mo
Ecran: 480*160, trois couleurs: noir, gris, blanc.
Vitesse de communication maximale 19200 bps
Prix: 4490 francs, version 1Mo. 4790 francs, version 2Mo.

## PSION: sauvetage digital.

La poche trouée était mon ennemie. "Fruits et légumes.... 27.80 fr.", "Dîner chez (indéchiffrable), 20 H précises", "En réponse à votre lettre du...", "Code d'entrée: X227A", etc. Des lambeaux de ma vie s'étalaient, torturés, dans les moindres recoins de mon vestiaire. Un enfer de post-it pliés, dépliés, déteints, malaxés, perdus, oubliés, inutilisables. Ma mémoire, présentée sous forme d'équation, relèverait de la physique chaotique.

Je ne dois ma guérison ni à un à marabout, ni à un psychiatre, MAIS A QUELQUES PUCES. Celles que contient mon *Psion*. Grâce au *Serie 3a* l'accès à l'information est soudain devenu clair, dynamique donc immédiat. Le pense-bête est devenu intelligent, se faisant remarquer de lui-même au moment opportun. Réunir dans une même machine un agenda clairvoyant, un répertoire ergonomique et un traitement de texte puissant n'est pas nouveau. Réunir ces éléments (ainsi qu'une flopée d'autres fonctions) dans un volume tenant dans la poche est beaucoup plus fort. *Psion* gagne ici sans problème la manche dans le match qui l'oppose à son frère ennemi, le *Newton* d'*Apple*. La taille du *Psion Serie 3a* n'est pourtant pas son principal atout. Sa simplicité prime et séduit. Pas de stylet, pas de reconnaissance de caractères hasardeuse. Un clavier me permet d'entrer mes adresses, rendez-vous et textes. Excepté sa taille, il ne diffère en rien de celui que j'utilise tous les jours sur mon ordinateur. La transition d'une machine à l'autre est aisée, le traumatisme technologique minimum. L'interface générale du *Psion* brille également par sa simplicité. Les cristaux liquides de l'écran révèlent des icônes explicites en noir, blanc et gris. Une pression du doigt sur le dessin correspondant situé sous l'icône m'amène au module désiré. Les programmes sont simples, l'indexation des documents exempte d'ambiguïté. Je n'ai jamais à opérer un classement complexe, à ranger un rendez-vous dans une sous-catégorie lambda dépendant elle-même de facteurs multiples et déroutants. J'inscris tout simplement mon dîner à la date souhaitée. Si je le désire, mon *Psion* me le rappellera au moment voulu. Les traces de mes rencontres ne disparaissent plus. Elles ne se perdent plus dans les méandres d'un bureau surchargé ou dans les poches délaissées d'un manteau démodé.

Mais mon *Series 3a* ne se contente pas d'être un auxiliaire de vie, il est aussi UN OUTIL DE TRAVAIL INDISPENSABLE. Grâce à ses instruments, je peux l'utiliser comme un ordinateur à part entière. Les traitements de texte de mon Mac et de mon PDA sont totalement compatibles et les données transitent librement entre eux via le Link. La carte fax-modem me permet de communiquer à tout moment. Abonné chez un fournisseur autorisant les connexions de type "terminal", je peux même me connecter sur Internet. Cool.

Le *Psion* n'a pas eu sur ma vie l'impact d'un gadget. Il me laisse le temps de penser à l'accessoire, se chargeant de gérer l'essentiel.

* PDAs: Personnal Digital Assistants. Nouvelle race d'ordinateurs de poche, entre l'agenda et le portable. Caractéristiques: vitesse des processeurs, grande capacité mémoire, outils de communication développés (fax-modem).

## NEWTON: pure puissance.

Que se passe-t-il dans la tête d'une personne sensée pour soudain sortir la somme de 3555 fr. DANS LE BUT D'ACHETER UN AGENDA ELECTRONIQUE? Cette question on me l'a posée maintes fois et elle est restée sans réponse, parce que justement, le *Newton* n'est pas un agenda électronique, c'est beaucoup plus que ça.

Tout d'abord j'insiste sur le fait que j'ai toujours trouvé les utilisateurs d'agendas électronique un peu pathétiques ou très effrayants. Les uns essayant désespérément de rester dans le coup en s'accrochant au dernier gadget à la mode, sans jamais parvenir à l'utiliser efficacement, les autres ayant visiblement muté en hommes-machines, à la rigueur irréprochable. Et dans le regard des filles cela ne trompe pas, celui qui soudain brandit ce type d'appareil est relégué au rang des matheux et autres Nerds ennuyeux. Bref, je n'avais pas le profil pour ce type d'achat. Et puis un jour j'eus vent du projet fou d'*Apple* de mettre au point un mini-ordinateur de poche capable de reconnaître l'écriture grâce à un nouveau processeur révolutionnaire, le RISC ARM 610, d'anticiper les demandes de son utilisateur, de communiquer par infrarouge, d'envoyer des fax, des e-mails, de dessiner avec une incroyable mémoire de 6 mégas (2 RAM + 4 ROM); subitement quelque chose s'était passé. J'étais pour la première fois alléché par un bloc-notes électronique!

Le constat.

Quand après bien des rumeurs, on nous proposa cette année en France le

modèle 120, censé avoir comblé tous les manques de son grand frère, j'ai dit: "OK! Je me lance, il faut parfois aller au bout de ses envies".

Effectivement, le nouveau modèle est mieux pensé que le précédent et corrige enfin un très grave défaut: la lisibilité, on voit clairement ce qui se passe. Et le reste? C'est vraiment dur à expliquer... Nous ne sommes pas ici dans le domaine de la consommation basique. LE *NEWTON* FAIT PARTIE DE CES PREMIERS OBJETS MYTHIQUES: LE PC, LE MACINTOSH, LA PREMIERE CONSOLE DE JEUX (choisissez *PONG* ou *VCR Atari*); ces objets dont on sent dès le premier contact qu'il vont changer radicalement notre quotidien. La preuve se vérifie chaque jour, dès que j'ai la machine en main, des gens viennent me parler, fasciné par l'objet. C'est dans l'air, nous aurons tous un jour un appareil de type *Newton* dans notre poche.

Que faire avec?

Ce qu'il faut préciser, une fois de plus, c'est que le *Newton* n'est pas un gadget. Tout comme n'importe quel ordinateur, l'utilisation que j'en ai reste personnelle. Mon principal problème, c'était l'organisation. Je traînais un vieux *Filofax* depuis des années et j'étais littéralement à cours de place. De plus, j'avais, comme tout le monde, la manie des petits papiers. Dans ce domaine, le *Newton* m'a considérablement aidé. J'observe maintenant une liste impeccablement alignée, et d'un simple clic, le *Newton* compose pour moi la numérotation ou m'ouvre la fiche détaillée. Le souci des papiers perdus s'est, lui, réglé instantanément. En désactivant la reconnaissance d'écriture, je peux avec le stylo faire une prise de notes rapide, à la même vitesse que sur un post-it. La preuve en est qu'au journal, on fait régulièrement appel à moi pour des numéros égarés. Nous avons tous noté un jour le même numéro (dont certains utilisateurs de Psion) mais je suis le seul à l'avoir noté directement sur la machine, les autres ont perdu leurs papiers). J'utilise évidemment l'agenda pour noter mes rendez-vous et je peux visualiser les jours ou la semaine de façon globale. Je n'utilise pas les fonctions "intelligentes" de la machine comme l'interprétation des mots-clés. Par exemple, si l'on note "déjeuner, Paul", il pourra de lui-même déterminer que le déjeuner se prend entre une et deux heures. En fait, je préfère garder l'aspect chaotique de mon organisation passée, je note parfois certains rendez-vous sur le bloc-notes et les détruis peu de temps après. Un chose est sûre, le *Newton* s'adapte à l'utilisateur et à sa façon de s'organiser. La fonction d'échange de fichiers par infrarouge est pratique et fonctionne à merveille. Il suffit de placer deux machines l'une devant l'autre et comme dans une série de SF, l'information glisse dans l'air. Les échanges de numéros de téléphones sont ainsi rapides et sûrs.

Les softs

J'ai dans mon *Newton* le guide Michelin de Paris, qui contient près de deux mille pages d'informations! Malheureusement, il s'adresse plus aux touristes qu'aux rats des villes. A titre d'exemple, le plan ne peut zoomer au maximum que sur les grands quartiers connus de la ville. Si vous voulez étudier les petites rues de la Nation, il vous ramènera vers la Bastille. Au lieu de faire un bon plan de Paris , le guide Michelin s'embarque dans des choix de restaurants, de magasins, de spectacles (où l'on découvre que le cirque est encore à la mode) et d'exploration absurde de "quartiers branchés". Dommage... un vrai plan serait évidemment plus utile.

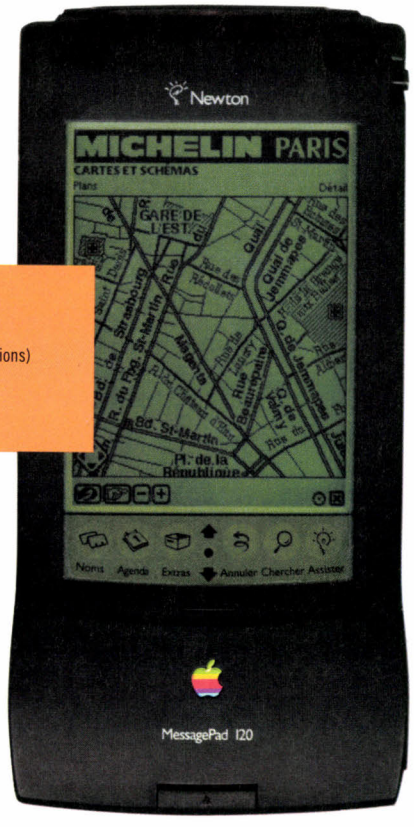
Mon *Newton* contient en interne tous les softs classiques: calculatrice scientifique (téléchargée sur le Net), base de données, planisphère, jeux... J'utilise souvent un soft intéressant qui permet de convertir des unités internationales, savez vous combien font 68 degrés Fahrenheit? 6 pouces? Moi oui. La machine possède le jeu *CalliGrapher* conçu par la société russe *ParaGraph* qui permet de s'entraîner à la reconnaissance d'écriture grâce à un système proche de *Tetris*. Détail amusant, j'ai appris que le système de reconnaissance d'écriture est proche de celui utilisé pour le guidage des missiles. D'où un léger problème: ça ne marche pas. Les bons jours la bête retranscrit parfaitement les mots, mais dès que le temps presse, rien de va plus. C'est pourquoi j'ai pris l'habitude de double cliquer sur l'écran pour faire apparaître un petit clavier en palette flottante et je n'utilise la reconnaissance d'écriture que pour les chiffres (numéros de téléphone), et là tout fonctionne bien. Il y a, c'est vrai, sur le *Newton* plein de choses inutiles comme le simulateur de *Tri Corder Star Trek*, un programme pour déterminer les phases lunaires, un guru électronique qui donne des conseils stupides et Dalek, un jeux étrange où l'on est poursuivi par des hordes de robots peu aimables. A mon grand regret je n'ai pas le fax externe, mais j'espère pouvoir le tester bientôt.

En conclusion.

Oui je n'ai plus que mon *Newton* et je vis sans papier. OUI MON *NEWTON* EST TRES BEAU ET FAIT ENVIE AUX CURIEUX. Oui mon *Newton* est solide et a déjà survécu à une chute de près d'un mètre. Oui je clique souvent sur l'écran avec les doigts, sans utiliser le stylo. Oui j'ai évidemment opté pour l'incroyable système de portage *Covertec* (cf. les pages Human-Koala) qui donne la touche de Street Cred qui manquait à la bête. Oui le *Newton* est capricieux mais passionnant à la fois et non, non, non, je ne regrette pas d'avoir dépensé 3555 fr.

**Newton Message Pad 120**

Processeur: RISC ARM 610
Mémoire: 2Mo RAM + 4Mo ROM (extensions)
Ecran: 9,8 cm/7,3 cm
Prix: 3555 francs



# Tous les chemins ne

**>Hayes, US Robotics et Global Village VOUS ONT SÉDUIT. Votre choix a été fait et vous possédez désormais un superbe modem qui trône sur votre bureau. Demain vont s'ouvrir pour vous les portes du *Village Global*. Le nectar digital vous enivre à l'avance, et vous vous imaginez déjà nomade, Kerouac moderne, voguant sur Internet de poésie new-age en Kamasutra moderne. Halte. Retour sur terre. Ici et maintenant, chez vous, sur votre bureau, avec votre modem. Les rêves de cybernautes suffisent. Pour atteindre votre but, il faut redevenir pratique, matériel. Et utiliser des programmes.**

>Il existe aujourd'hui des services commerciaux on-line qui vous offrent avec l'abonnement LEUR PROPRE LOGICIEL de connexion à l'interface chatoyante. Aucune difficulté pour configurer votre Mac ou votre PC. Vous cliquez sur l'icône, et vous voilà lancé...

**Mais ce n'est pas là tout ce que vous attendez de vos randonnées électroniques?** Non, vous souhaitez également visiter des centaines de BBS (serveurs privés), échanger un fichier avec un ami ou même vous servir éventuellement de votre ordinateur comme répondeur.

Vous allez avoir besoin pour tout cela de programmes de communication, d'"émulateurs de terminaux". Grâce à eux, votre micro-ordinateur pourra interagir avec d'autres ordinateurs, communiquer avec eux.

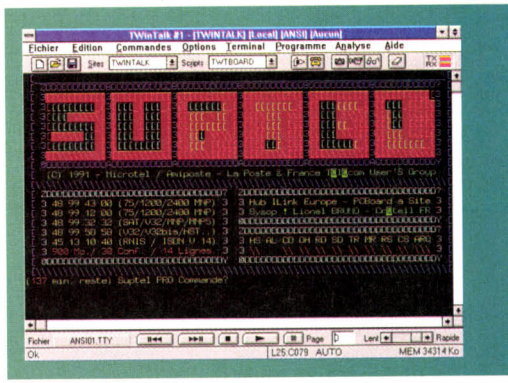
Le mot "terminal" n'est peut-être pas le plus attrayant de tous les termes technologiques. Il remonte à l'origine de l'informatique, lorsque la micro n'était pas encore apparue. Un ordinateur puissant (souvent comparable à une simple calculatrice contemporaine) était alors partagé par de nombreuses personnes dans un même bureau. L'utilisateur ne disposait pas d'un ordinateur mais d'un simple moniteur et d'un clavier reliés à l'unité centrale. Le terme est resté pour désigner la plupart des programmes permettant de se connecter à un serveur distant. Les commandes proviennent bien de votre ordinateur (sur lequel vous tapez vos commandes ou vous sélectionnez d'un clic les icônes appropriées) mais c'est le serveur qui travaille.

Se connecter implique plus de choses que la frappe de commandes au clavier ou l'affichage d'images à l'écran. Vous souhaiterez certainement télécharger les freewares et les démos de logiciels commerciaux que vous trouverez sur les serveurs. Vous apprécierez également de rapatrier la foule d'images, de séquences animées, de fichiers son qui reposent dans les entrailles de serveurs lointains. Le programme que vous déciderez d'utiliser doit pouvoir rendre ces opérations aisées.

>NE VOUS RUEZ pas pour autant chez le premier revendeur venu. Très souvent, vous possédez déjà (sans le savoir?) le programme communiquant qu'il vous faut. Si vous travaillez sur PC et sous Windows (comment éviter Bill sur PC?) vous pouvez utiliser *Terminal*, un des accessoires de Windows. Il s'agit d'un programme des plus basiques mais qui a au moins la vertu de fonctionner. La prochaine version de l'interface de Microsoft, Windows '95 (96? 97?) devrait être livrée avec un logiciel beaucoup plus performant: *HyperTerminal*. Par contre, Apple ne livre pas de logiciel de communication avec le système.

Les intégrés (les programmes qui proposent en un seul package une solution bureautique complète) comportent souvent un module de communication. Il en est ainsi pour les plus connus: *Microsoft Works* pour Windows et Macintosh, *ClarisWorks*, etc.

Ces programmes de communication simples mais basiques sont suffisants pour la plupart des utilisateurs. Mais vous

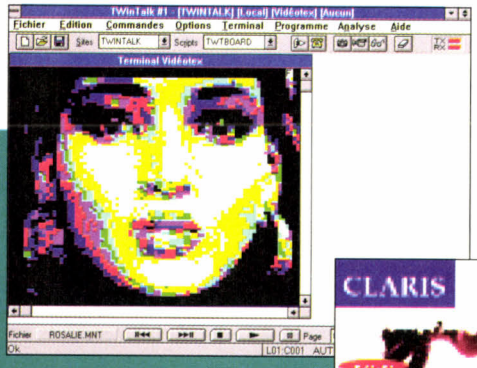



pouvez choisir de travailler avec de meilleures interfaces, de disposer de fonctions supplémentaires vous permettant de pré-visualiser vos documents ou bien d'automatiser une partie des tâches.

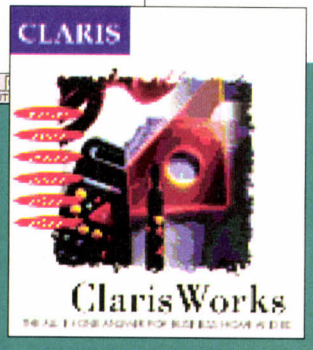
Pour cela, il vous faudra choisir parmi les logiciels commerciaux évolués. Notons au passage que de très nombreux freewares et sharewares sont disponibles en ce domaine. Moins évolués que leurs pendants commerciaux, ils sont toutefois très souvent d'une qualité remarquable. Néanmoins, pour obtenir les meilleurs résultats, vous devrez passer par des logiciels comme *Procomm*, *WinComm Pro*, *WinTalk*, *SmartCom* ou *Microphone II*.

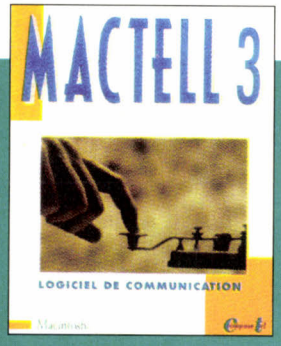
La configuration du modem est le cauchemar de la micro-informatique communiquante. Le langage qu'utilise un modem pour communiquer avec un

# mènent pas à Internet.

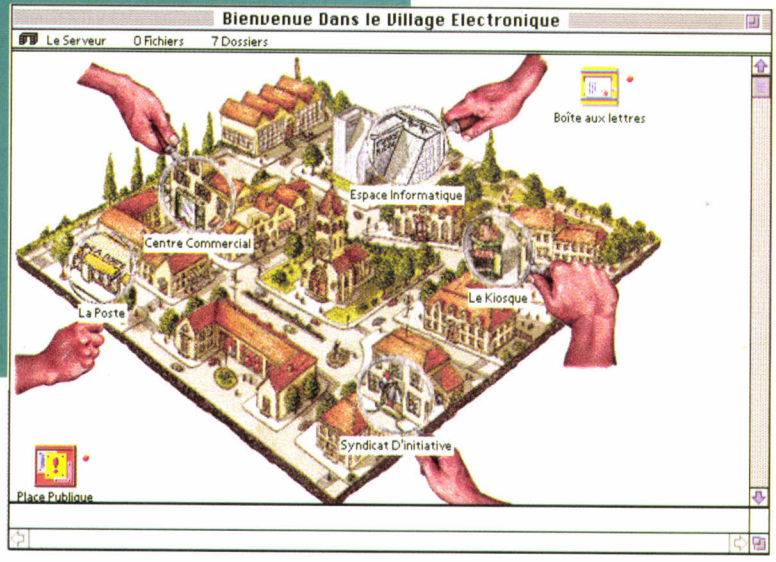



>Claris Works et la plupart des intégrés bureautiques offrent une alternative non négligeable à l'achat d'un logiciel spécialisé. Ce type de produit existe bien entendu sur tous types de machines: Macintosh, PC, mais également Atari et Amiga... Pour bénéficier de fonctions plus puissantes et appropriées, comme l'envoi de fax ou l'apprentissage automatique, les macintoshiens peuvent se rabattre sur des produits comme MacTell3 de Compose Tel (1 600 francs) tandis que les amoureux du DOS opteront, par exemple, pour TwinTalk. Vous trouverez dans les pages Free Info Service la liste des principaux programmes de communication.




A côté des traditionnels émulateurs de terminaux est apparu un nouveau type d'interfaces communicantes. First Class est un logiciel du domaine public qui permet de se connecter à des serveurs graphiques. A ne pas manquer, le Village Electronique (36 70 25 63, 8,76 francs l'accès et 2,19 francs la minute) où vous pourrez retrouver le courrier des lecteurs d'Interactif.




ordinateur est standardisé. Enfin, il est censé l'être. Mmm!! Bon, d'accord, dans les faits il l'est rarement. Chaque constructeur vient ajouter quelques commandes de son cru. L'insouciance la plus absolue en terme de compatibilité est la règle. La seule solution consiste à noter soigneusement la marque et le modèle de votre modem. N'hésitez pas à donner cette information à votre revendeur, il saura peut-être vous éviter les problèmes d'incompatibilité.

Dans la jungle des standards, passons à celle des terminaux. Variés et totalement incompatibles, ils répondent aux doux noms de *VT100*, *VT102*, *ANSI* ou *TTY*... Seule solution: votre programme devra accepter le plus possible de ces normes.

Les protocoles de transferts correspondent à la langue utilisée par deux systèmes pour communiquer lors du téléchargement de fichiers. Encore une fois, plus votre ordinateur en maîtrisera plus grandes seront vos chances d'être fin prêt face à toutes situations. Vérifiez au moins que votre logiciel utilise le protocole *Zmodem*. Parmi les options souhaitables, retenons en encore trois.Tout d'abord, certaines tâches peuvent être automatisées. Ainsi, les numéros de téléphone des différents services auxquels vous vous connecterez, votre identification ainsi que vos mots de passe peuvent être mémorisés. Vous gagnerez un temps précieux en évitant les procédures rébarbatives (et parfois fastidieuses) de connexion aux serveurs.

>Il est extrêmement FACILE DE SE PERDRE dans une jungle de BUNNY13.GIF, BUNNY16.GIF, KOALA37.JPG... Un "visualisateur" d'images intégré est un bonus non négligeable, voire indispensable lorsque l'indexation des fichiers du serveur est approximative.

>Enfin, certains programmes de communication vous permettent de prendre le contrôle d'un ordinateur à distance. Vous pouvez, par exemple, récupérer de chez vous quelques dossiers oubliés au travail.

Comme pour l'ensemble des produits informatiques, vérifiez que le distributeur propose un service d'assistance. Pour ce type de logiciels, la mise en place d'un BBS destiné au support technique est bienvenue mais évidemment insuffisante...

>Les logiciels de communication ne seront jamais aussi conviviaux et colorés que les interfaces des grands serveurs commerciaux (testez donc le *Village Electronique*...) mais il vous ouvriront la voie vers des sites décalés et passionnants.<

**Photo:** Yann Melet
**Stylisme:** Natacha Gauthier
**Make Up:** Marco
**Coiffure:** Farid
**Modèles:** Aimée, Rebecca, Samantha.

# 01 TECH-GIRLS

01

**Page de gauche:** Armure & casque de hockey. Chaîne Hi-Fi Bang&Olufsen Beosound Ouverture. 12 000 fr.
**Page de droite:** Vidéophone A.T&T.

Casque de boxe SDI. 379 fr.
Enceintes actives Beolab 6000. Bang&Olufsen.
7 000 fr. chacune. Dos nu Wicked Beryl 180 fr.,
caleçon 220 fr. & Puma shoes 600 fr. Xüly Bet.
Harnais de planche à voile 580 fr.
Gants Murray 99 fr.

Robe capuche Wicked Beryl 510 fr., Puma shoes 560 fr. Xüly Bet, Protection genoux Rollerblade 350 fr., Téléphone Bi-Bop A.T&T. 1 290 fr.

Cooper
Beocom
FUNKTION
4597851122
PWR SERV
ON•OFF
Bang&Olufsen

# 04

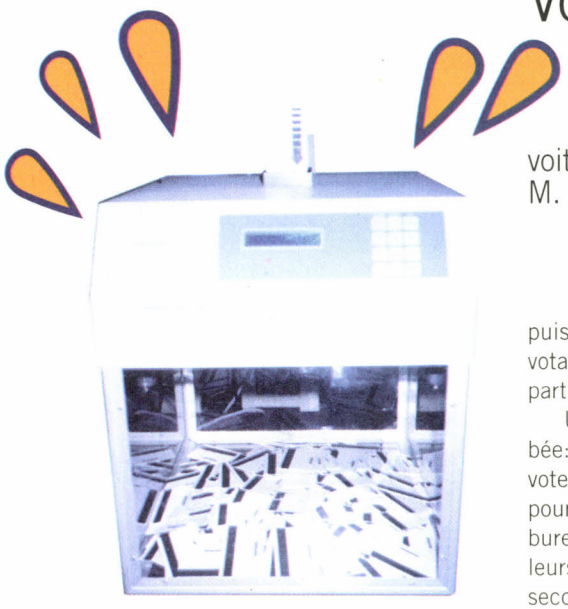
Gants et culotte de Hockey. Top Coeur Croisé 420 fr. & Shirts lycra 300 fr. Xüly Bet. Téléphone Beocom 9500. Bang&Olufsen. A partir de 6 000 fr.

par Francis Mizio

# M.Lambda a e.Voté!

## Voter pour un candidat, c'est lui accorder son crédit.

Une expression qui semble prendre tout son sens lorsqu'on voit un électeur glisser une carte à puce dans l'urne électronique de M. Kourganof.



>L'OPERATION-TEST DE E.VOTE, qui s'est déroulée le 7 mai à Issy-les-Moulineaux, était seulement la 4ème de ce genre en France, mais a déjà été réalisée depuis 5 ans sur plus de trente scrutins en Europe. Sous l'œil fasciné de quelques électeurs, M. Kourganof brandit une carte, issue de la trouvaille révolutionnaire du sieur Moreno: "Lors de chaque élection, on dépense pour 450 millions de fr. de papier. Pour la même somme, j'équipe 10 000 bureaux de vote". Le principe du e.vote a été conçu en collaboration avec des ergonomes, sociologues, psychologues et autres logues. En échange de votre carte d'électeur, on vous remet une carte à puce, activée devant vous. Dans l'isoloir, vous l'insérez dans un lecteur magnétique. Sur l'écran apparaît "Jospin, Chirac, Vote blanc". Vous pointez alors votre choix à l'aide d'un stylo optique. L'écran vous demande de confirmer. Vous validez et la carte ressort. Vous la glissez dans la fente de l'urne, qui lit la puce. Le Minitel placé à côté affiche "A VOTE", puis révèle le nombre d'inscrits et de votants ainsi que le pourcentage de participation.

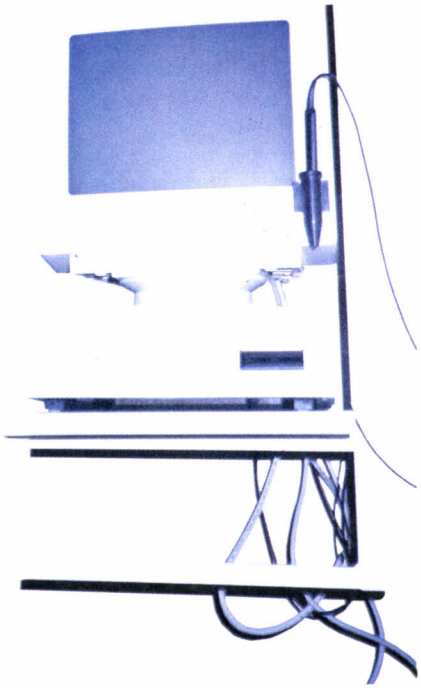
Un quinquagénaire en est bouche bée: "Formidable. Sûr qu'un jour on va voter par Minitel!". M. Kourganof poursuit: "A 20 heures, le président du bureau de vote et un assesseur tapent leurs codes secrets sur le clavier. En 30 secondes et sans erreur possible, le résultat est connu". Les résultats, cryptés, pourraient être centralisés par lignes télématiques aux préfectures qui les transmettraient en 30 minutes au Ministère de l'Intérieur.

>BON: il faut l'avouer, la bécane à élire des Chirac est top. En effet, avec elle, il est possible de voter de n'importe quel point du territoire français, sans prise de tête ni procuration (c'est-à-dire même à partir des consulats français à l'étranger et possibilité pour les handicapés de voter sans se déplacer), ce qui réduirait le taux d'abstention. Les dépouillements fastidieux, sources d'arnaques et d'erreurs, disparaissent (le Conseil d'Etat n'a validé le scrutin du 7 mai qu'après trois jours de vérification). Avec elle, on sauverait des arbres: les cartes sont réutilisables 15 ans. Elle est simple: 5% des gens seulement ont besoin d'explications. Elle est économique: sur 10 ans, 5 fr. de coût par électeur. Enfin, sa fabrication créerait des emplois. M. Kourgano mérite son agrément et la récompense de ses 5 ans -déjà- d'acharnement. Vraiment.

Oui, mais...

"99% des gens trouvent ça formidable. 1% y est réfractaire. Ce sont les 18-30 ans (la génération multimédia) qui refusent de voter avec Civis", affirme M. Kourganof. Mine de rien, ce détail est d'importance. Les personnes âgées pourtant conservatrices -et actuellement majoritaires- sont, paradoxalement, enthousiastes. Signe que chez elles perdure une certaine foi dans le progrès, dans la fiabilité des technologies nouvelles (incomprises ou mal connues, leur image s'apparente à une forme de magie bienfaitrice). Les jeunes, eux, sont suspicieux parce qu'ils savent comment ces technologies fonctionnent, déconnent et comment on peut les détourner. Le procédé de e.vote offre de multiples garde-fous techniques (mémoires EEPROM non volatiles à tous les niveaux, 3 comptages indépendants: urne, isoloir, carte...). Toutefois, s'il est peu probable que Civis soit la victime de "petites" fraudes (trop compliqué et trop coûteux de créer de fausses cartes eu égard à l'enjeu forcément localisé), il peut être victime d'une délinquance nombreuse et organisée. Quel défi pour les hackers lors des transmissions du scrutin au Ministère! Autre manip' possible, dirait le complet parano: une manipulation... d'Etat.

Lorsque vous avez glissé votre petit papier dans l'enveloppe, vous savez qu'il y est vraiment. Lors d'un e.vote, rien ne prouve que la carte a réellement inscrit votre vote. Qui vous dit qu'on ne l'a pas programmée pour que tous les dix votes Machin ne soit pas enregistré? Vous avez



beau scruter la puce, jamais vous ne le saurez de visu. Vous pourrez mettre tous les lecteurs de vérification possible en sus, rien ne peut vous assurer que la carte sera à la fin correctement validée. C'est la génération cyber (c'est-à-dire les lecteurs d'Univers Interactif moins deux ou trois) qui constituera le gros des futurs électeurs. Et il va falloir lui offrir des garanties en béton...

>QUANT AU VOTE PAR MINITEL... rions un peu! Tant pour les difficultés de vérification que pour la sécurité. Le commissaire Daniel Padoin du Service de Répression des Fraudes aux Traitements de l'Information (SEFTI),- cf. notre article p. 84-, me confirmait récemment que, lui aussi, trouve cela extrêmement risqué face aux performances actuelles des hackers français.

Mais Civis soulève d'autres problèmes évidents: à 45 000 fr. le matos, il existe des communes rurales (genre 15 habitants) qui possèderont une urne plus précieuse que leur local. Les gestionnaires vont donc être tentés de centraliser les bureaux de vote. Du coup, on pourra plus facilement voter au Consulat de Caracas qu'à Trifouillis-Les-Pas-Cyber. Et quid des longues pannes de courant qui invalideraient un scrutin? Faut-il, en plus, un onduleur?

>Deux trucs encore... Le dépouillement d'abord: même si la majorité n'y assiste pas, on supprimerait là un des moments forts et communautaires de la vie politique car l'élection serait dématérialisée. A l'heure où l'on se lamente du désintérêt de la population pour la vie de la Cité, c'est évidemment très risqué. Enfin, avec le e.vote, le vote nul n'est plus possible. Si vous avez gravé à l'Opinel SCHMOLDU VENDU sur la puce, ça va klaxonner. L'abstention n'est déjà pas reconnue, et voilà que le vote nul -acte bon ou mauvais, mais acte de liberté- serait impossible, car il serait aussitôt ravalé au rang d'abstention, seule issue possible. Le e.vote dessinerait donc une démocratie où le vote pris en compte ne serait plus que le vote normé. Le e.vote, en essayant par ses côtés pratiques de faire baisser le taux d'abstentions, nie, par sa présence et son argumentation, l'idée que l'abstention peut avoir des causes politiques, donc un poids réel. D'ailleurs, malgré CIVIS et avec 90% d'abstentions (comprenant les nuls), l'élection de SCHMOLDU serait-elle légitime?

>Pour ma part, j'ai voté roots, c'est-à-dire "support papier". Je n'ai pas l'impression d'avoir été plus efficace, mais ça ne regarde que moi...

## En échange de votre carte d'électeur, on vous remet une carte à puce, activée devant vous.

Mon rédac-chef-adjoint (adoré, adulé, mais pas élu) me conseille de lire *La grande guerre des roses et des bleus* de Norman Spinrad (chez Presse Pocket), roman de SF spéculative traitant de la démocratie électronique. On va tous le faire, chef.

Nouveaux métiers: flic digital

# Daniel Padoin

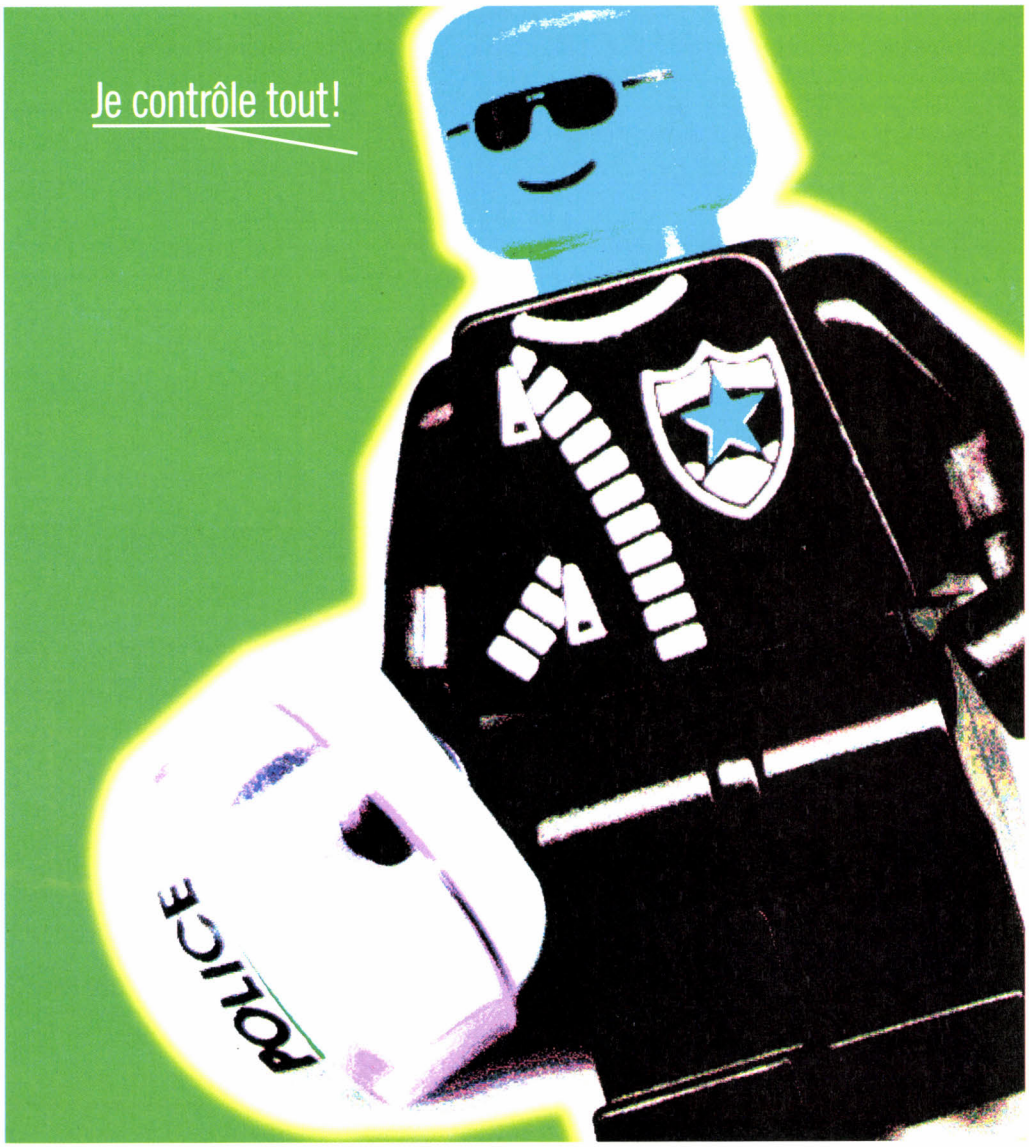
On nous l'avait décrit dans les romans de Bruce Sterling ou William Gibson comme un personnage solitaire et malin, un survivant chargé de faire régner l'ordre dans les eaux troubles des Data Oceans. Aujourd'hui le flic digital existe et il en a peut-être déjà après vous...

D'une main il clique sur la souris, de l'autre il téléphone. Nom: Padoin Daniel; âge: la quarantaine bien tassée; expérience: 7 ANNEES PASSEES À COMBATTRE LA CRIMINALITE INFORMATIQUE.

Face à la prolifération des rongeurs informatiques, la préfecture de police l'a appelé afin de créer en février 94 une section spécialisée: la SEFTI (Service d'Enquêtes des Fraudes aux Technologies de l'Information).

Ancien de la brigade financière, c'est depuis son bureau high-tech du XIIIème arrondissement que Daniel Padoin dirige aujourd'hui 11 chasseurs, la moitié est issue de la Brigade Financière, les autres sont de jeunes prétendants à la carrière d'inspecteur. Leur mission: enquêter sur les fraudes informatiques, collaborer en permanence avec les autres services de la P.J et informer sur les risques de la délinquance informatique.

De l'autre côté de l'écran, d'autres préfèrent définitivement le modèle souris. Arsène Lupin pour le



"Nous étudions le problème des réseaux type Internet, CAR NOUS VOULONS ANTICIPER SUR LES FRAUDES QUI VONT AUGMENTER AVEC LA DEMOCRATISATION DE L'INFORMATIQUE."

fric ou Che Guevara pour la subversion. Pour les chasseurs, la menace ce sont eux, ces maudites souris, ces insatiables pirates informatiques: "L'urgence se situe moins au niveau du piratage de logiciels que de la malveillance pure: virus, bombes logiques, détournements, DESTRUCTIONS DE RESEAUX, MAIS AUSSI ESCROQUERIES, PIRATAGES TELEPHONIQUES, ETC." Surtout que toute personne sous l'emprise du gain peut se transformer en souris, comme par exemple ces 5 cybermamies qui détournèrent 6 millions de francs dans une caisse de retraite. La techno ça paye 150 fois mieux que les petits braquages et le risque maximum est de 3 ans; les pertes déclarées ne s'élèvent qu'à 11 milliards de fr. "Il n'y a que 4 ou 5% des affaires qui nous parviennent ET POURTANT ELLES SE CHIFFRENT TOUTES A DES PERTES COLOSSALES" assure D. Padoin. Les médias préfèrent parler des exploits d'un Mitnick plutôt que de tirer le portrait du paumé de la gare du nord qui trafique les cartes France-Télécom.

Le seul point où les chats et les souris s'accordent, c'est pour critiquer la mentalité hexagonale. Pour que Marianne réagisse, il faudrait presque un cataclysme, pourtant selon D. Padoin, "de nos jours, on peut mettre un pays à plat grâce à l'informatique". La levée de l'interdiction de coder devrait être le premier signe de changement, pour le chef de la SEFTI "le codage est un moyen incontournable de sécurité et passe par une réforme législative". La Compagnie Bancaire expérimente actuellement un codage à double clé du type Clipper Ship. Mais le Secret-Defense qui couvre ce projet ne laisse rien présager de bon. Construction européenne oblige, les chasseurs de souris du vieux continent se rencontrent chaque année. Mais à l'heure du village global, ça ne suffit plus, que faire contre un hacker somalien? Avec l'explosion du Net, le chasseur ne plaisante plus. L'extrême complexité du Net lui donne des allures de labyrinthe où les souris y dansent le cha-cha-cha sur IRCA (Internet .....) avec une facilité déconcertante: "Nous étudions le problème des réseaux type Internet, car nous voulons anticiper sur les fraudes qui vont augmenter avec la démocratisation de l'informatique. On estime qu'elles représenteront 20 milliards de francs en France en 2005. Le bon message, c'est de savoir que personne n'est à l'abri".

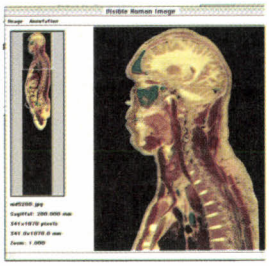
La perpétuelle course à la technologie oblige à se recycler sans cesse et les souris ont toujours une longueur d'avance puiqu'ils tirent le premier coup. A chaque fois, la SEFTI cherche à percer une nouvelle faille mais cela prend du temps. Parfois, D. Padoin se surprend à regretter les premiers virus informatiques apparus dans les années 80, "la belle époque" dit-il un brin nostalgique.<

# le shop en chanté

"J'ai aimé l'homme visible, vous aimerez le Koala visible..." H.K.

Chaque mois, notre ami marsupial teste et juge les nouveaux produits de l'interactivité.

# CD-Rom



## L'homme visible

Joseph Paul Jernigan a été condamné à mort.
En léguant son corps à la science, il n'imaginait peut-être pas se faire congeler, puis sectionner en 1878 tranches d'1 mm! Un beau paquet de viande qui, une fois numérisé, a permis la réalisation du plus incroyable des challenges scientifiques: constituer une base de données réelles et en 3 dimensions du corps humain. Le CD-Rom *L'homme visible* recense l'ensemble de ces résultats. On y découvre les 7800 coupes axiales, coronales et sagittales du corps humain à travers des images du squelette, de ses tissus et de sa densité (images en résonance magnétique). On navigue facilement avec la possibilité à chaque fois de zoomer sur une image, de visualiser une séquence et de l'exporter. Enfin, avec une interface luxueuse et des photos de qualité, l'ensemble a tout d'un outil exceptionnel. Mais le corps numérisé de J-P Jernigan a son prix: 4744 fr.!!
En attendant d'obtenir un budget ministériel, on se contentera de regarder les mêmes images sur Internet:
http://www.nlm.nih.gov/extramural_research.dir/visible_human.html
*L'Homme visible*, Mac et PC, est édité par FPS Media 2, Place Gustave Eiffel 94 568 Rungis.

## Demain j'arrête! & Je mange donc je maigris!

La France est un pays arriéré. A l'heure où les allemandes batifolaient avec les pastilles détergentes, nos pauvres ménagères subissaient encore le joug de la vizirette! De même, il y a plus d'une décennie que la manie du "I Quit" (j'arrête) sévit aux Etats-Unis et ce n'est qu'aujourd'hui que nos CD-Rom se réveillent... Les *Editions Pierre Winicki* frappent un grand coup et nous offrent en même temps d'arrêter de fumer et de grossir! Deux experts en la matière ont en effet

# Jeux

## Slam'n Jam

(Crystal Dynamics, 3DO)
Le basket est une activité lucrative. Avec un revenu de $.600 000 par jour, Michael Jordan peut difficilement se plaindre. Difficile de rivaliser avec ce type de dieu du stade quelque peu aidé par la nature... Pour prendre votre revanche, délaissez donc le ballon et passez sur 3DO. Tout aussi passionnant qu'une vraie partie de basket mais beaucoup moins éprouvant physiquement, *Slam'n Jam 95* tire partie des capacités techniques exceptionnelles de la console 3DO.
Commentaires d'un journaliste sportif en direct, 3D textures mappées et maniabilité à toute épreuve sont au rendez-vous. Toutes les combinaisons traditionnelles du basket

sont réalisables. Vous pourrez donc, par exemple, hurler de joie après un "Alley-hoop" réussi (réception aérienne suivie immédiatement d'un panier).
Si votre pratique du basket ne vous rapporte pas encore quelques millions par mois, vous arriverez tout de même bien à trouver 400 fr. pour *Slam'n Jam 95*, le meilleur jeu de basket sur console, tout simplement.
*Slam'n Jam 95*, 3DO, Crystal Dynamics: BMG, 400 fr.

## Command & Conquer

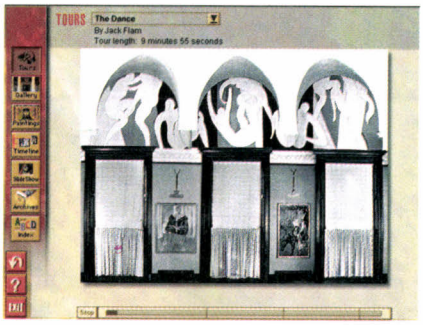
(Virgin)
Les guerres napoléoniennes ont, à n'en point douter, pâti de l'absence de PC... Notre stratège d'empereur corse avait certes inventé le wargame avec ses généraux afin de mieux préparer ses campagnes, Waterloo n'en reste pas moins une défaite.
Quelques jours passés avec un PC et *Command & Conquer* aurait sans aucun doute permis à Napoléon de remporter la victoire.
Dernier né des jeux de stratégie militaire en temps réel, *Command & Conquer* vous propose une des meilleures simulations jamais réalisées. Vous allez guider vos hommes de troupe un à un dans une série de conflits fictifs. Le simple clic de votre souris décidera de la vie et de la mort de vos soldats virtuels. Le champ de bataille se dévoile au fur et à mesure de l'avancée de vos régiments. Vous devrez également gérer une base, d'où vous pourrez concevoir une pléthore d'armes toutes plus puissantes les unes que les autres.
Les fans de la boucherie et tous ceux qui hissent la guerre au rang d'art ne pourront que se réjouir de la sortie de ce produit exemplaire.
*Command & Conquer* , CD Rom PC, Westwood Studio, 400 fr.

choisi le CD-Rom comme support pour leurs méthodes paramédicales. Avec *Demain j'arrête!* le professeur Gilbert Lagrue offre son savoir-faire et ses conseils aux fumeurs las des tablettes de nicotine et autres fils dans les oreilles. Après vous avoir montré de façon explicite les méfaits du tabac (ne dédramatisons surtout pas), le professeur Lagrue vous propose une consultation personnalisée. A travers quelques questions, il déterminera à quel point vous êtes "accro" (trois paquets par jour est un assez bon indice) et quels sont vos points faibles. Pas de critiques intempestives, les conseils sont assez bons. Mais on ne peut s'empêcher de sourire lorsque Gilbert Lagrue vous indique que pour vous, le meilleur moyen serait "d'aller consulter votre médecin".
L'expert ès poids de *Je*

*mange donc je maigris!* ne pouvait bien entendu être autre que Montignac lui-même... Le pro de la gastronomie amaigrissante vous fait clairement comprendre dès le départ que tout se passe dans la tête. Si l'huile d'olive aide à faire passer les crudités, c'est en évitant de trop penser aux pâtisseries que vous pourrez retrouver la ligne idéale. Heureusement, vous ne serez pas seul durant votre long calvaire culinaire: Montignac sera là, jour après jour, pour vous prodiguer conseils et encouragements grâce à ce CD-Rom... indispensable. Passés l'étonnement et l'amusement, ces deux produits ne méritent pas d'être immédiatement mis au rebut. Déconcertants, ils sont assez bien réalisés et... pourquoi pas finalement? Reste à savoir s'ils méritent de dépenser 330 francs. A vous de choisir.
*Demain j'arrête!* et *Je mange donc je maigris!*, CD-Rom PC, éd° Pierre Winicki, 330 francs chacun.

## Fondation Barnes

*Passion for Art* est un guide interactif de la collection de la Fondation Barnes, que l'on a pu admirer au musée d'Orsay en septembre 1993. Au lieu d'être un ordinaire catalogue des oeuvres, notices et biographies, le CD-Rom recrée la vision des peintures, telles qu'elles sont accrochées à la Fondation Barnes à Merion, dans la banlieue chic de Philadelphie. L'accrochage a son importance puisque l'irascible Dr Barnes, enrichi après la découverte de l'Argyrol et grand amateur d'art, aimait à susciter des associations audacieuses entre, par exemple, un Cézanne et un Renoir, un Matisse et un Modigliani. Un clic à droite ou à gauche et l'on se dirige dans les salles, un autre clic sur une peinture au mur et celle-ci apparaît en plein écran. Libre au spectateur d'assortir cette image d'un texte de présentation, d'une biographie et d'un portfolio de l'artiste. Des "visites guidées" audiovisuelles éclairent différents aspects de la Fondation: la vie de Barnes, la conception sur place à Merion de *La Danse* de Matisse et les nus de la collection. La qualité des images et un index original feraient de ce CD-Rom un titre incontournable si une présentation un peu surchargée et un commentaire sonore envahissant ne venaient modérer notre enthousiasme. *A passion for art: Renoir, Cézanne, Matisse and Dr Barnes*. CD-Rom sur la Fondation Barnes pour PC en anglais, Corbis publishing, 399 fr. Bientôt en langue française.



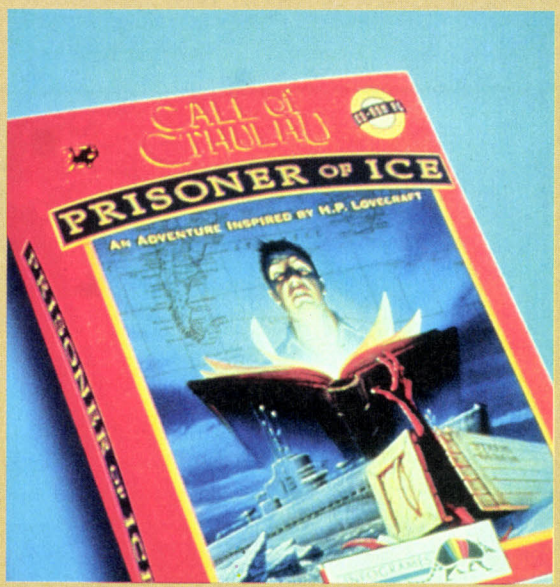

## Club Dead

"Hu huhu hu hu... Sucks... Huhu."
MTV a su hisser les auteurs de cette citation au rang de stars... Beavis and Butthead sévissent effectivement tous les soirs sur la chaîne musicale américaine dans leur propre show. On pouvait donc s'attendre à tout avec *Club Dead*, le premier jeu sur CD-Rom coproduit par

MTV.
Plongée frénétique dans un univers cyberpunk déjanté et décalé, *Club Dead* réussit en tout cas le pari de nous dépayser!
Vous y incarnerez un plombier cybernétique chargé d'enquêter sur une série de meurtres dans un hôtel virtuel. Vous ne disposerez que de quatre jours pour résoudre l'enquête, quatre jours particulièrement speedés. La réalisation, qu'il s'agisse des décors, de la prise de vue ou même de l'interface, est tout simplement fabuleuse. Quant à la bande-son, MTV ayant pioché largement dans son stock inépuisable, elle est tout simplement irréprochable. Dommage d'ailleurs! Car s'il faut bien avouer que les 90 minutes de vidéo et de musique qui truffent le jeu sont exceptionnelles, l'intérêt du jeu lui-même s'en ressent. A trop vouloir travailler sur l'ambiance, MTV a réduit considérablement la liberté de l'utilisateur. *Club Dead*, s'il vaut réellement le détour, manque toutefois dramatiquement d'interactivité.
*Club Dead*, CD-Rom PC et Mac, Viacom/MTV, anglais, 300 fr. env.

## Prisoner of Ice

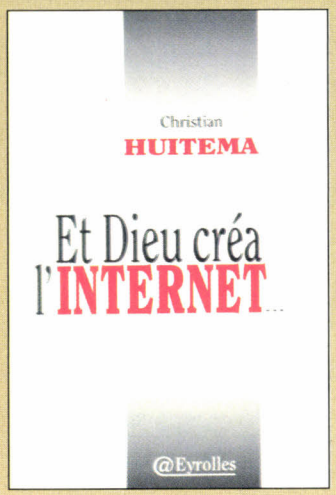
Ecrivain misanthrope et torturé, H.P. Lovecraft créa un style dans les années vingt. Ses angoisses prirent la forme romanesque de créatures hybrides mi-homme mi-poisson, d'entités extraterrestres cauchemardesques, d'un monde où la race humaine n'est autre qu'une expérience de génies malfaisants parmi tant d'autres...
Cet univers de terreur "indicible" est aujourd'hui adapté sur PC dans *Prisoner of Ice*, un jeu d'aventures d'Infogrames. Dieux innommables et sectes fanatiques sont au rendez-vous, comme dans toute bonne intrigue lovecraftienne. Dès les premières minutes de jeux, après une excellente séquence d'introduction en images de synthèse, vous allez être confronté à une créature inhumaine et meurtrière dans un sous-marin, puis vous allez découvrir l'existence d'une secte maléfique dont le but semble être la résurgence de dieux puissants et maléfiques. Afin de mettre terme aux activés de cette secte fanatique, vous irez de recherches bibliothécaires en voyages temporels, de geôles allemandes en temples souterrains...
Bons graphismes, scénario intéressant, *Prisoner of Ice* est une très bonne introduction à l'univers de Lovecraft. Seul regret: une durée de vie limitée pour ce jeu qui peut se terminer en quelques heures...
*Prisoner of Ice*, PC, Infogrames, 400 fr.



# Livres

## Et Dieu créa l'Internet...

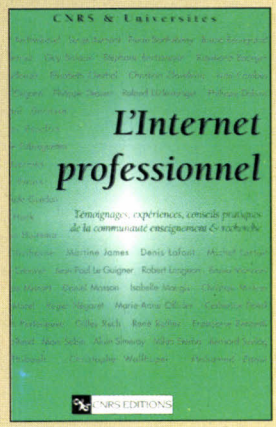
Christian Huitema a le sens de l'humour. Derrière ses airs d'apôtre, ce breton de 42 ans sait parler du cyberspace sans adopter la suffisance illuminée des gourous électroniques. Président de l'*Internet Activities Board*, l'organisme américain qui supervise l'évolution technologique d'Internet, il jette sur le Réseau un regard franchement lucide et impertinent. Son analyse, truffée d'anecdotes, a de quoi refroidir la fièvre démagogique qui accompagne généralement le sujet. Dans *Libres et responsables*, il rappelle que les échanges électroniques ne constituent pas un monde au dessus des lois. Un inventaire des récentes bouffonneries judiciaires provoquées sur le Réseau en est la preuve. Et dans *L'Internet est-il sûr?*, il sonde avec amusement la fiabilité relative des mesures de sécurité. Intelligent et caustique, Christian Huitema est un personnage à part dans la moisson des penseurs technologiques. Mais lui aussi sait se transformer en poète visionnaire et évoquer pour un futur proche, l'interconnexion générale entre les ordinateurs et les grilles-pains!




*Et Dieu créa l'Internet* de Christian Huitema, Ed° @Eyrolles,

## L'Internet professionnel

*L'Internet Professionnel* n'est pas un livre de plus sur le sujet. Entendons, il n'a rien d'un tome 45 rempli d'articles photocopiés et mis sur le marché par un quarteron d'éditeurs opportunistes. Edité par le CNRS, il regroupe les témoignages et les expériences de 52 chercheurs sur le Réseau des réseaux. Co-écrit électroniquement via le Net (toute l'équipe de rédaction n'a jamais pu se réunir physiquement), il s'adresse à tous les utilisateurs, nouvellement connectés ou bientôt connectés qui souhaitent faire de l'Internet un usage professionnel. On y trouve des articles certes très techniques, truffés de références URL mais qui incitent plus à l'exploration en profondeur du Réseau qu'ils n'effraient vraiment. L'ensemble a tout de l'ouvrage universitaire avec des dossiers comme *Utilisation de l'Internet en biologie moléculaire et génomes* mais ne manque pas d'un certain humour de scientifique allumé: *L'Internet est une grande ville. Dix conseils pour y survivre.* Alors s'il ne devait rester qu'un livre sur l'Internet, ce serait peut être celui là...

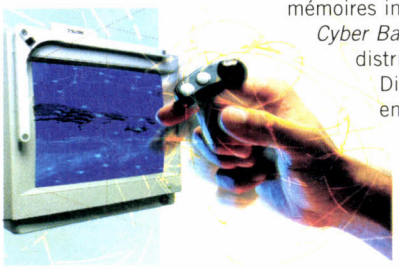



*L'Internet Professionnel* est édité par CNRS Editions, 190 fr.

# Matos

## Cyber Bad

La terre fut plate durant des siècles. Aujourd'hui, c'est au tour de nos ordinateurs de prendre leur essor, de se libérer de la triste deuxième dimension...
La *Cyber Bad* est une souris libre, dégagée de toutes contraires spatiales: une souris 3D. Fixée au doigt comme une bague, elle fait suivre docilement au curseur le moindre mouvement de votre main. Un récepteur de faible taille posé sur votre moniteur la localise en permanence grâce aux ultrasons qu'elle émet. L'installation est déconcertante de facilité et les trois programmes fournis en accompagnement permettent une agréable exploration de la troisième dimension.
Un détail tout de même: la *Cyber Bad* ne doit être comprise que comme un gadget. En effet, la souris 3D n'est pas l'outil rêvé pour les traitements de texte, tableurs et autres délices qui hantent nos mémoires informatiques...
*Cyber Bad* pour PC, distribuée par Pearl Diffusion, 800 fr. environ.



## PC HP Spectria

L'interface neurale reste dramatiquement absente...
Vous aurez beau le démonter et inspecter méticuleusement le moindre de ses éléments, vous ne trouverez pas ce gadget sur le *PC Spectria*. Il s'agit pourtant du seul gadget qui manque dans la nouvelle gamme d'ordinateurs *Packard Bell*. PC familial "Tout en un", le *Spectria* accueille déjà une radio F.M., une télévision Secam, et un lecteur de C.D. quadruple vitesse! Si l'interface neurale n'y est pas, ce boîtier monobloc est tout de même communiquant puisqu'il inclut également un fax modem à 14 400 bps... L'utilisation de ces accessoires est facilitée par l'interface graphique Navigator 2 livrée avec toute la gamme, véritable guide d'utilisation multimédia.
Packard Bell n'a pas attendu le règne de la télévision interactive. Il nous fournit une solution immédiate et fonctionnelle: l'ordinateur interactif.
*Spectria Packard Bell*, du 486DX2/66 au Pentium 90, de 10 000 à 15 000 fr.

## Internet Voyeur

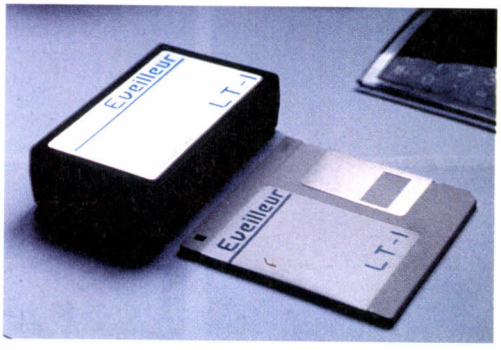
Pas besoin d'être "white survivalist", kibologistes ou féru de *alt.paranet.skeptic* pour se brancher sur le Réseau. S'il s'agit bien du plus grand fourre-tout idéologique de tous les temps, il possède également d'autres ressources. C'est également, entre autres, la plus grande banque d'images qui soit.
*Sybex* a donc consacré un volume entier à la recherche d'images sur Internet. *Internet Voyeur* se propose d'assister de A à Z les chasseurs d'images numériques, de la recherche proprement dite à la visualisation en passant par le décodage.
Premier avertissement: soyez patient! En effet, vous devrez attendre la page 117 (sur 350) pour trouver enfin une adresse intéressante de site Internet. Auparavant, vous aurez eu droit à l'intégrale de "Qu'est-ce qu'Internet? Quels sont les principaux formats d'image? Qu'est-ce qu'un fichier archivé?..."
On aimerait en venir au fait plus rapidement.
Deuxième avertissement: ne soyez pas trop gourmand. Vous n'aurez droit qu'à 100 pages consacrées aux adresses (sur 350) (sic). Là, vous apprendrez enfin que les forums *alt.binaries.pictures...* sont de véritables mines d'or. Bon, d'accord, mais vous le saviez certainement déjà... Vous y trouverez tout de même quelques autres sites intéressants (on ne peut s'empêcher de mentionner au passage qu'une simple visite sur *Yahoo* vous apporterait cent fois plus d'informations).
Pour finir, quelques informations sur les fichiers de son récupérables sur Internet (hors sujet?).
Enfin, *Internet Voyeur* est livré avec quatre programmes PC que vous avez certainement déjà si vous êtes connecté...
A vous de juger. Pour être franc, nous y avons tout de même trouvé quelques adresses très intéressantes.
*Internet Voyeur*, Edité par Sybex, disquette PC, 178 fr.

## La Bible Internet

"Pas de discussion théorique sur les différents protocoles utilisés sur Internet, ni de description des en-têtes des paquets IP." Frédéric Mora annonce d'emblée la couleur dans *La Bible Internet*. S'il ne s'agit pas d'un recueil des points les plus obscurs et les moins documentés d'Internet, de quoi peut donc bien traiter cette Bible?
De tout. Mais de tout ce qui intéresse l'utilisateur de base, tout ce qui nous intéresse dans notre pratique quotidienne du "netsurfing". Des premiers gestes (la première connexion) au Web, tous les types d'opération sont décrits, avec de nombreux conseils d'optimisation et adresses de sites indispensables. Des listes de diffusion à la création d'un serveur Web, l'utilisation d'Internet est expliquée de façon didactique et claire.
Peut-être une des meilleures sources sur Internet du moment.
*La Bible Internet*, édité par Addison-Wesley, 360 pages, 198 fr.

## Covertec

Après les années yuppies, bienvenue en 95, l'ère du survivalisme. La lutte est âpre, sauvage et sans merci. Pas de salut pour vous si vous n'avez pas de votre côté les bons atouts. Gibson n'est pas si loin et l'électronique est déjà votre meilleure alliée dans la jungle urbaine. PDAs et cellulaires sont vos sauf-conduits indispensables dans la lutte incessante que vous menez contre l'inertie... D'où un problème dramatique: comment, à tout moment, avoir à votre portée vos technologiques auxiliaires de vie?
La réponse est fournie par la jeune société *Covertec*, qui propose un système de portage esthétique, pratique et robuste tout à la fois.
En réadaptant une technologie utilisée pour le portage militaire, *Covertec* propose des housses, holsters et ceintures de fixation adaptés à la plupart des PDAs et des cellulaires. Le plus techno: le système pivotant d'arrimage de la housse à la ceinture absolument exceptionnel. Quelle que soit votre position, vous ne serez jamais gêné par la housse. Vous pouvez, grâce à ce système, dégager votre appareil d'une seule main. Le matériau utilisé pour les housses est d'une robustesse à toute épreuve. Qu'il s'agisse de la conception, de la qualité des matériaux ou du prix, la gamme *Covertec* reste sans comparaison. Si vous êtes un "urban survivalist" (et même si vous n'en êtes pas un...) vous ne pourrez résister à l'attrait de ces petites merveilles.
*Covertec*, 350 francs (seulement!).




## L'Eveilleur LT-I

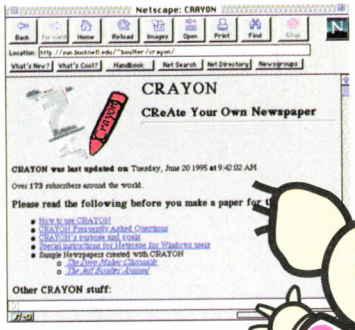
Les propriétaires de PC ne restent jamais très longtemps séparés de leur ordinateur. De New-York ou du Tibet, ils peuvent d'un simple coup de fil allumer et éteindre leur machine grâce à l'*Eveilleur LT-I*. Idéal pour le télétravail et le transfert de fichiers, l'*Eveilleur LT-I* est compatible avec tous les modems et modems/fax du marché. On l'utilise sur une machine munie d'un port-série (RS-232) ou parallèle, et il permet de se sentir chez soi depuis n'importe quel PC distant. Certains en profiteraient même pour travailler en vacances. Les propriétaires de PC sont des gens heureux!
*L'Eveilleur LT-I* distribué par Lis Technologie, 1175 fr.

# Les bon plans Net

## Crayon

Le mot est français, l'acronyme anglais. Comprenez donc *CReate Your Own Newspaper* lorsque vous lisez *CRAYON*. Ce site va vous permettre de lire chaque jour votre propre journal sur le Web. C'est à dire un journal dont vous aurez défini le nom et dont les articles correspondront à vos centres d'intérêts. Le système est simple. Lors de votre première connexion, vous répondez à un questionnaire succinct et vous choisissez les sources d'information que vous désirez utiliser. Lors des connexions suivantes, vous accéderez à une version personnalisée de *CRAYON*, malheureusement disponible en anglais uniquement.

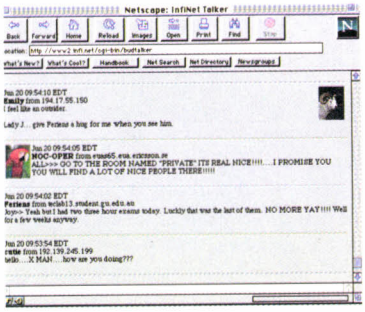
Il ne s'agit toutefois que d'une simple étape préliminaire vers l'édition personnalisée. D'autres expériences plus approfondies sont en cours au MediaLab du MIT (le prestigieux *Massachussets Institute of Technology*). N'hésitez pas à y faire également un détour.
*MediaLab*:
http://www.media.mit.edu/
*CRAYON*:
http://www.eg.bucknell.edu/~boulter/crayon/




Allez y faire un tour!

## Talker

Sur le Web personne ne vous entend crier... Ni même parler. En fait, le Web est cruellement inapte à dialoguer. La plupart de nos bons vieux serveurs Minitel permettent le dialogue, le Web serait-il complètement dépassé? Le fournisseur d'accès britannique InfiNet n'y croit pas. Il le prouve en mettant en place Talker, un service de dialogues en direc sur le Web.
L'interface est simplissime. Après avoir choisi un pseudonyme et l'icône qui vous représentera, vous entrez dans l'un des salons où l'on cause. Vous tapez votre message et il apparaît sur la page. Simple et efficace. Talker n'accomplit pas un pas de géant pour le Web. Ce n'est même pas un site visité abondamment. Mais il s'agit pourtant d'un des rares lieux de convivialité qui permettent à la technologie de rester humaine.
http://www2.infi.net:80/talker/

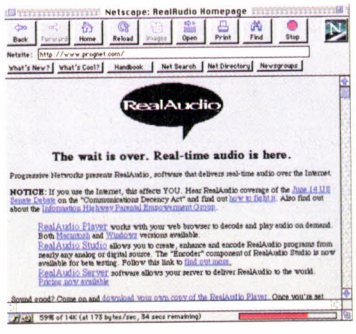



## TIME Daily

La chasse à l'information est difficile sur Internet. Les forums Usenet permettent bien de se tenir au courant d'une grande part de l'actualité mondiale, mais rien ne vaut le savoir-faire de la presse traditionnelle. Le magazine *Time* l'a bien compris et vous abreuve chaque jour d'une édition spéciale Web.
La version électronique du *Time* ne vous permet pas seulement de consulter les dernières nouvelles du monde, mais aussi d'approfondir votre lecture de façon dynamique. En effet, l'intégrale du *Time* a été digitalisée et chaque dépêche vous renvoie aux articles ayant été écrits sur le sujet!
*Time World Wide* est un des services de Pathfinder, l'inestimable site de Time Warner. Seul inconvénient, *Time* est bien entendu en anglais. Si la langue de Shakespeare représente un obstacle pour vous, essayez donc le serveur du Monde Diplomatique.
*Time Warner:*
http://www.pathfinder.com
*Time Daily*:
http://www.pathfinder.com/time

## RealAudio

Chez *Progressive Networks*, on est impatient... A tel point que l'on refuse les longues heures d'attente nécessaires au téléchargement de fichiers son en provenance d'Internet. Comme les gens de *Progressive Networks* sont également des techniciens hors-pairs, ils ont développé un outil inégalé: *RealAudio*. Avec cette technologie, vous pouvez écouter en direct les sons stockés sur une page Web. Cela permet même de nouvelles applications, comme l'écoute d'une radio diffusant son programme en direct sur Internet via le Web.
Une liste des sites utilisant ce procédé peut être consultée sur la *RealAudio Homepage*. Vous y trouverez également le programme (version Mac et Windows) en téléchargement, ainsi que des utilitaires vous permettant de créer votre serveur *RealAudio*. Petite révolution pour gens pressés.
*RealAudio Homepage:*
http://www.prognet.com



univers >interactif

# abonnez-vous!

## offre spéciale de lancement

pour ne rien rater de la révolution technologique
en bénéficiant du luxe incroyable d'un magazine
livré chaque mois jusqu'à votre porte.

abonnement
6 numéros
175fr
seulement
au lieu de ~~210 fr.~~
soit un numéro gratuit!

**Oui!** Je soutiens ce nouveau magazine! Je m'abonne à **univers >interactif** pour 1 an au tarif préférenciel de **175 fr.** (étranger 235 fr.) au lieu de 210 fr.
Nom: ..... Prénom: ..... Date de naissance: .../ .../ ...
Adresse: .....
Code Postal: ..... Ville: ..... Pays:.....
Je paye par: ☐ chèque bancaire ou postal ☐ mandat postal (obligatoire pour l'étranger)
☐ carte bancaire n° ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ expire fin:.....
Date.../ .../1995 Signature:

CL04

☐ Je désire une facture.
**Coupon à renvoyer à:** Abonnement **Univers >interactif,** Service abonnement: 36, rue de Picpus- 75012 Paris T: 40 02 03 70

# Johnny Mnemonic

## La bande annonce est américaine, sous-titrée en français. La voix est de tonalité pierre-tombalesque.

>NOUS SOMMES AU XXIEME SIECLE et l'information est l'ultime marchandise. Dans un monde où le cyberspace est une réalité quotidienne et les hackers aussi courants que les voleurs de sac à main, il est préférable que les données les plus importantes circulent par "courriers mnémoniques": en engageant, par exemple, des professionnels comme Johnny Mnemonic qui offrent le maximum de sécurité et de confidentialité. Johnny garantit la bonne livraison, moyennant un bon prix. Mais il a déjà payé cher lui-même pour cette puce qui augmente la capacité ROM de son cerveau: pour faire de la place aux programmes qu'il colporte entre des multinationales pas très claires, Johnny a dû jeter sa propre mémoire et cliquer sur "vider la corbeille"... Maintenant, il veut récupérer ses souvenirs, et ça va coûter: si cher qu'il va devoir risquer sa vie pour une dernière livraison.

## Montage épileptique de moments forts. Puis Johnny Mnemonic apparaît sur fond noir.

>FINI LES GRUNGE MOVIES à la *Singles* et autre *Génération 90*, Hollywood vire cyber. Et parmi tous les films à tendance techno qui déferlent sur les écrans américains - depuis *The Net* jusqu'à *Hackers*, pour ne citer que les bandes-annonces courantes- *Johnny Mnemonic* est le plus attendu car il est tiré d'une nouvelle de William Gibson, LE PAPA DU CYBERPUNK, auteur de l'incontournable *Neuromancer*. Le film est sorti en juin aux Etats-Unis. Chez nous ce sera octobre.

>CE FILM marque la première adaptation cinématographique d'une oeuvre de Gibson. Et c'est un nouveau venu au long-métrage qui est à la réalisation: Robert Longo, personnage important de la scène artistique new-yorkaise, mais plus connu pour ses peintures et autres expos plastiques que pour les quelques petites escapades filmesques qu'il a à son crédit. *Brains Arena*, un court-métrage très conceptuel avec Sean Young et Michael Stipe, quelques clips dont un REM et un New Order, et puis voilà... Seulement, il y a 5 ans, Longo et Gibson se sont rencontrés et mutuellement trouvés formidables ("J'aime tes pattes à la Javert"; "J'aime tes lunettes rondes de nerd à la Lennon"). Longo voulait adapter du Gibson au cinéma. Gibson lui a donné *Johnny Mnemonic*, une de ses premières nouvelles. Elle contenait déjà les prémisses de *Neuromancer*, pourtant écrit quelques années plus tard.

>Puis, il leur aura fallu cinq années d'efforts combinés pour faire décoller la production -et un changement d'échelle. "Au départ, on voulait juste faire un petit film type branché avec un budget de $1.5 million", raconte Longo, "mais impossible de trouver le financement et ce n'est paradoxalement que quand le projet est devenu un film de $40 millions qu'on a commencé à nous prendre au sérieux". Gibson s'est installé au Château Marmont, sous le cow-boy Marlboro de Sunset Boulevard à Los Angeles et il a appris à la dur ce que c'était que de pondre un script pour le cinéma. "Ecrire ce qui n'est qu'un canevas pour le réalisateur est une drôle de sensation quand on est écrivain et qu'on a l'habitude de contrôler sa création jusqu'au produit fini". Reste à attacher des stars sans lesquelles un

film ne se fait pas... Arrivent *The Lawnlover Man*, le succès de *Mondo 2000*, l'explosion du Net, le cirque médiatique: ça y est, le cyber est mûr et cool et *Johnny Mnemonic* devient chic. Keanu Reeves jouera *Johnny Mnemonic* -007 du pauvre, coupe crew-cut, téléchargeur avec Jack à l'arrière du crâne, droit comme un coup de trique, costume de fonctionnaire restylé Kenzo, mystérieux et délicieusement vide comme seul Keanu sait le faire. Le héros de Speed sera entouré par Ice-T, Dolf Lundgren, Udo Kier, Barbara Sukow (femme de Longo) et Henry Rollins.

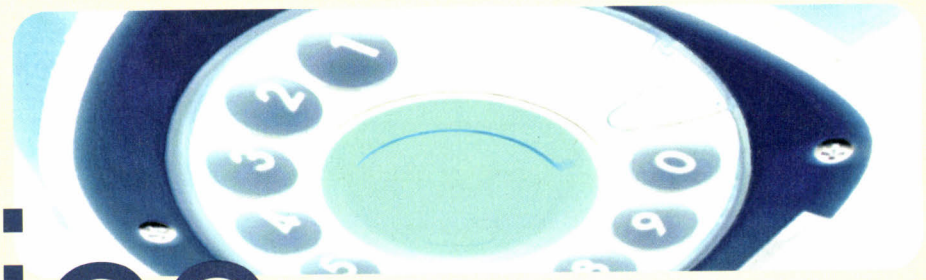
>DES IMAGES DE SYNTHESE pour le surfing de Johnny sur le Net; des gars du Yakusa pas sympas; un prêcheur des rues bionique aux sermons violents, les rebelles Loteks cachés dans une ville faite de débris mécaniques, accrochés dans le corps d'un pont suspendu de Montréal -rebaptisée ville franche de Newark; un dauphin aux pouvoirs psychiques: voilà ce qui vous attend dans *Johnny Mnemonic*. Un croisement entre *New York 1997* et *Le Cobaye*. "On a voulu créer un univers qui soit aussi poisseux que stylisé -raconte Gibson- C'est l'Age de l'Information, mais sans les manières. Nos héros sont face à un genre particulièrement brutal de capitalisme". "Je veux que mon travail pose certaines questions sur la société et les pressions de la vie contemporaine" ajoute Longo.

"La ville libre de Newark est comme l'Ouest Sauvage." explique Gibson. "Le gouvernement est en faillite, la seule loi dominante est celle des Yakusa. C'est le cauchemar conceptuel de l'Amérique au tournant du nouveau siècle, une expérience sauvage dans le darwinisme social où Dieu semble être un laborantin qui s'ennuie, avec le pouce appuyé à fond sur le bouton avance rapide de la technologie."

*Johnny Mnemonic*, c'est comme Chronopost, mais plus drôle, avec plein de poursuites dans des allées sombres et d'images de synthèse qui défilent à une vitesse épileptique..."

# Free Info Service

**Retrouvez chaque mois** dans ces pages le matériel, les livres, les adresses... toutes les références des produits cités dans *>Interactif.*



## >Adresses réseaux

**Fly vision**:
http://www.interport.net:80/~fly
**FBI:**
http://naic.nasa.gov/FBI-homepage.html.
**Fortean Time:**
http://alpha.mic.dundee.ac.UK:80/ft/
**The cathouse org Urban Legend Archive:**
http://cathouse.org/UrbanLegends/
**Digital Mud Area:**
www.francenet.fr/fry-guy/
**Net Bill**:
http://www.ini.cmu.edu/net/bill.
**L'Homme Visible:**
http://www.nlm.nih.gov/extramural_research.dir/visible_human.html
**MediaLab:**
http://www.media.mit.edu/
**CRAYON:**
http://www.eg.bucknell.edu/~boulter/crayon/
**Time Warner:**
http: //www.pathfinder.com
**Monde diplomatique:**
http://www.ina.fr/CP/MondeDiplo/monde-diplo.fr.html
**Time Daily:**
http://www.pathfinder.com/time
**Talker:**
http://www2.infi.net:80/talker/
**RealAudio Homepage:**
http://www.prognet.com
**DOE:**
http://www2.dp.doe.gov/dp-10/asci/asci-plan.htm
**Robot-Cité:**
http://www.wordnet.net/festival.htm/
**Supersonic Car:**
http:/:thrustssc.dec.co.uk/
**Electronic Frontier Foundation:**
http://www.eff.org
**>MUDs et MOOs:**
**Faerun:**
Telnet://menzo.sojourn.com:9999
**MediaMOO:**
Telnet://purple crayon.media.mit.edu:8888
**Hypertext Hôtel de l'Université de Brown:**
Telnet://duke.cs.brown.edu:8888
**Sprawl:**
http://sensemedia.net/sprawl
**KA Worlds:**
http://www.kaworld.com/
**Répertoire MUDs:**
http://www.cis.upenn.edu/~lwl/muds.html
**MOO en langue française:**
telnet://moo.daedalus.com:8888
**MUDs basés en France:**
telnet://relax.ensem.u-nancy.fr:4000
**Digital Mud Area:**
www.francenet.fr/fry-guy/
**MUD Connector:**
http://www.magicnet.net/~cowana/
**Encyclopedia of MUDs Dictionary:**
http://weber.u.washington.edu/~mcdaniel/mud/waoledipp.html
**>Les Newsgroups des rumeurs:**
alt.folklor.college
alt.folklor.computer
alt.folklor.gherst-stories
alt.folklor.military
alt.folklor.science
alt.folklor.urban
comp.society.folklore
alt.Folklore.UrbanLegends
**>Les rerouteurs:**
remailer@nately.uscd.edu
remailer@ideath.goldenbear.com
mixmaster@nately.uscd.edu
**>Pour en savoir plus:**
alt.privacy. clipper
alt.security.pgp
comp.org.eff.news
**>Les MUDs, les MOOs, les WOOs, les MUSHes:**
**Starwars:**
telnet://starwars.wis.com:4402
**Ensem Mud:**
telnet://didon.enserb.u-bordeaux.fr:4000
**StrangeMUD:**
telnet://sleepy.cc.utexac.edu
**FranDUM II:**
telnet://mousson.enst.fr
**AlexMUD:**
telnet://mud.stacken.kth.se:4000
**Infinity:**
telnet://olypus.ccs.neu.edu:3141
**LooneyMud:**
telnet://looney.cp.tn.tudelft.nl:8888
**Nameless:**
telnet://complex.is:2000
**Phoenix:**
telnet://albert.bu.edu:3500
**Sojourn:**
telnet://sojourn.cem.msu.edu:9999

**Valhalla:**
telnet://valhalla.com:2444
**Dragonsfire:**
telnet://moo.eskimo.com:7777
**LambdaMOO:**
telnet://lambda.xerox.com:8888
**StarTrekMOO:**
telnet://gibeah.connected.com:7777
**FurryMUCK:**
telnet://sncils.snc.edu:8888
**UglyMug:**
telnet://wyrm.cs.man.ac.uk:6239
**Dune:**
telnet://mellers1.psych.berkeley.edu:4201
**Garou:**
telnet://party.apple.com:7000
**Masquerade:**
telnet://phobos.unm.edu:6250
**PernMUSH:**
telnet://cesium.clock.org:4201
**TolkienMUSH:**
telnet://ghost.cse.nau.edu:1892
**X-men:**
telnet://lupine.org:1994

# >Livres

**Légendes Urbaines** de Véronique Campion Vincent et Jean-Bruno Renard-Payot Documents
**Rumeurs** de Jean-Noël Kapferer-Presse-Pocket
**L'Internet Professionnel** est édité par CNRS Editions, 190 fr.
**La Bible Internet** de Frédéric Mora-Addison-Wesley, 198 francs.
**Internet Voyeur** de Jim Howard-Sybex, disquette PC, 178 francs.
**Et Dieu créa l'Internet** de Christian Huitema-Eyrolles, 120 fr.
**The end of work** de Jeremy Rifkin-Putnam Pubishing,
New-York Contact: 19 1 212 951 84 00
**The futur does not compute**
de Stephen L. Talbott
O'Reilly & Associés New-York
Contact: 19 1 212 619 36 60

# >CD-Rom

**Club Dead**, PC et Mac, Viacom/MTV, anglais, 300 fr. environ.
**A Passion for Art: Renoir, Cézanne, Matisse and Dr Barnes** pour PC en anglais, Corbis publishing, 399 fr. Bientôt en langue française.
**Prisoner of Ice**, PC, Infogrames, 400 fr.
**Slam'n Jam 95,** 3DO, Crystal Dynamics: BMG, 400 fr.
**L'Homme visible,** Mac et PC (FPS Media, 2 Place Gustave Eiffel 94 568 Rungis), 4744 fr.
**Command & Conquer**, PC, Westwood Studio, 400 fr.
**Demain j'arrête!** et **Je mange donc je maigris**, PC, Pierre Winicki, 330 fr. chacun.
**Du bigbang aux dinosaures**, PC, Nathan Edusoft, 350 fr.

# >Matériel

**Le Cyclotest:** Renseignements chez **E.D.S** 150 rue Emile Zola 51100 Reims. Tel: 16/26 86 85 94. Fax: 16/26 47 49 89.
**Le Mouton Electronique**: Renseignements chez **Weed Eater Robotic Solar Mower**, Polan Inc, contact: 19 -1-800 554 67 23/ 19-1 318 687 01 00
**Newton Message Pad 120** de Apple, 3555 fr.
**Cyber Bad** pour PC, distribuée par Pearl Diffusion, 800 fr. environ.
**Spectria Packard Bell**, du 486DX2/66 au Pentium 90, de 10 000 à 15 000 fr.
**L'Eveilleur LT-I**, distribué par Lis Technologie, 1175 fr.
**Power Manager, distribué par** American Power Conversion, prix conseillé: 720 fr. HT
**>Les logiciels de communication:**
**Olicom**, édité par Olitec pour MS-Dos et Windows, 490 fr.
**FotoWin** (fax&émulateur), édité par RTE pour Windows, 650 fr.
**TimTel version pro**, édité par Goto Informatique pour Macintosh, 790 fr.
**WinPhone**, édité poar BVRP pour Windows, 1250 fr.
**Timbuktu Pro**, édité par Farallon pour Macintosh, 1490 fr.
**DJINN**, édité par Integro pour Windows.
**Carbon Copy**, édité par Microcom pour MS-Dos et Windows.

**>Tous les accessoires des pages Techno Correct:**
**Ceinture de portage**, 190 fr.
**Porte-cartes** , 250 fr.
**Etui de protection pour Psion**, 360 fr.
**Système de portage Holster pour PDA Newton**, 520 fr.
**sont chez Covertec**:
Tel/Fax: 44 09 08 75 ou 46 97 29 27-
Contact: Serge Endstrasser 07 32 67 72.

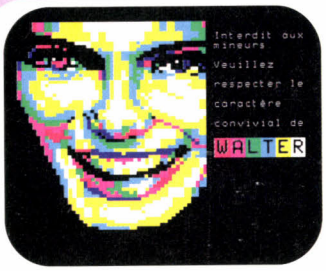
# >Bonnes adresses

**Xüly Bet chez Détail:**
15 rue du Jour 75001 Paris.
Tel: 40 26 39 73.
**Showroom Xüly Bet**
8 rue Rouget de L'Isle 93500 Pantin.
Tel: 49 42 16 92.
**Wicked Beryl**
**chez Françoise & Magalie**
4 rue du Pas de la Mule 75004 Paris.
Tel: 42 71 88 11.
**Showroom Wicked Beryl**
54 rue d'Aguerre 75014 Paris.
Tel: 43 21 37 91.
**Go Sport**
Forum des Halles.
Tel: 45 08 92 96
**Café Orbital**
4 rue du quatre Septembre 75002 Paris.
Tel: 42 80 24 74.
Fax: 42 82 09 74.
**Centre Sega**
5 Bd des Italiens 75002 Paris.
Tel: 42 44 19 19.

# miniteler Ce mois-ci, les 36-15 du sexe en déshabillé intégral.

par Olivier Malnuit

>IL EST DES DIMANCHES SOIRS où l'étau du silence se resserre, où l'on pourrait raconter sa vie au livreur de pizzas ou polémiquer ivre avec un répondeur. Ce soir là, j'avais empoigné mon Minitel comme un porte-voix. Derrière l'écran, il y avait des filles, des femmes mariées, des hommes soubrettes, des fonctionnaires de police et de l'amour, tellement d'amour... professionnel ou non.

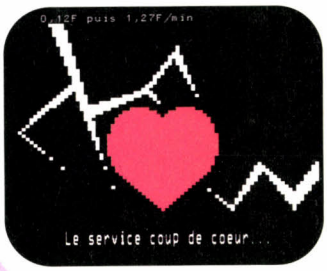


Amandine adore rire, l'humour, les gens sympas...

Le *36-15 Girls* n'est pas un parloir chrétien. On peut y débattre de la sodomie en toute convivialité ou commander des vidéo-amateurs mais le clou du spectacle réside dans l'album-photos des girls: un cocktail repoussant de portraits-robots qui évoque plus le service informatique de la morgue qu'un catalogue de bunnies.

Le *36-15 London Taverne* est à voile et à vapeur. Clio Clito, une nymphomane monosyllabique, ne fait que répéter inlassablement: "Salut toi!". Les autres, animateurs ou logiciels, ne sont guère plus bavards et dialoguent comme des automates. Pourtant les filles sont chaudes. Je discute poésie avec Suceuse, Madame Gogue et Mouillée quand Victory d'Aix en Provence me décrit en détail "ses seins ronds, lourds et fermes, gorgés de soleil". L'atmosphère s'enflamme lorsqu'elle m'entraîne dans une séance d'onanisme à distance. Exercice périlleux mais envoûtant, nous vivons d'une main notre amour télématique. L'expérience, merveilleuse et animale, se reproduira au téléphone. Mais pourquoi faut-il que les vraies femmes habitent toutes Aix-en-Provence?

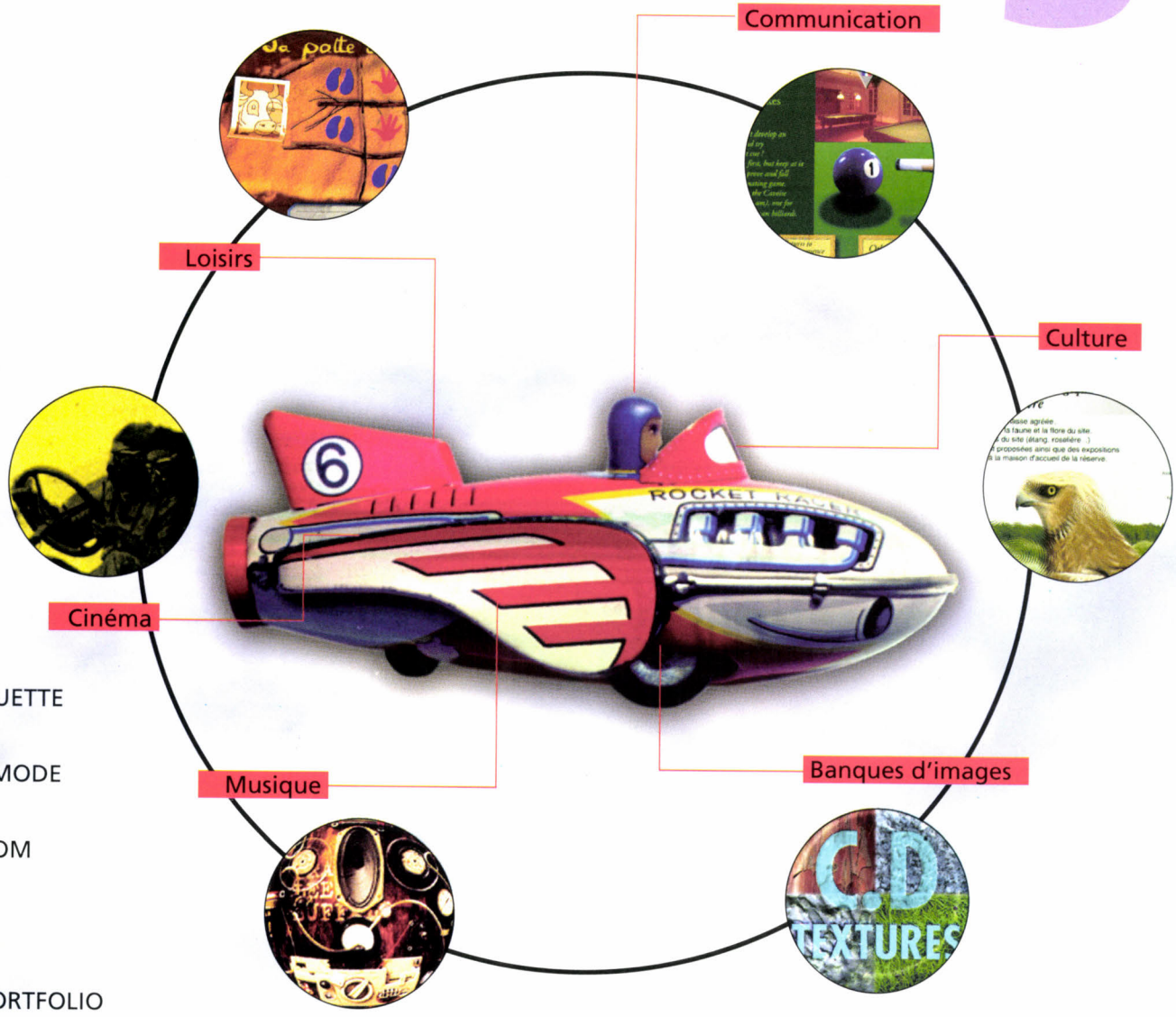
Sur *36-15 Seul à Paris*, on ne rigole pas. Le serveur n'emploie ni animateur ni machine à répondre et les connectés sont certifiés réels. Effectivement, un vent de basse-réalité a remplacé les Wendy et autre Chatana par une cohorte de Josette, Bernadette et Monique. On échange des CV pathétiques entre gens sérieux sur fond de chômage et de drame humain. Pour un peu, il ne serait presque plus question de vivre à deux, mais de ne pas mourir seul! Le *36-15 Paris à deux* fait la chasse au CV prostitutionnel. On y brandit le code pénal comme un bâton de berger et la police surveille depuis ses écrans. Derrière une image pirate d'Eva Herzigova, on peut sur le *36-15 Superflirt* dialoguer en direct après un temps d'inscription interminable et une publicité pour des voitures d'importation. Mais avec seulement trois connectés dont une vieille pie ensorceleuse, un homme soubrette cherchant le fouet et moi, que tout le monde prend pour une femme, la conversation tourne court.




Le *36-15 Toss* est à peu près aussi convivial qu'un distributeur de billets de banque. On crée sa boîte à lettres, après une séance d'auto-confession digne des *10 Commandements*, pour finir par laisser des messages à des épouses troublées ou des dominatrices séniles dont le passage sur le site remonte à 15 jours. Le *36-15 Walter* est réservé aux hommes qui aiment les hommes et le *36-15 Ma Blonde* ne propose que des bruns velus. Par contre sur le *36-15 Cum*, plus de 100 connectés dialoguent en permanence. Thomas le fétichiste recherche des photos de très jeunes filles et Ariadna m'explique ses origines russes. Très professionnel, le *36-15 Ulla* me propose une recherche de partenaires par système de compatibilité. Après inscription, 586 jeunes filles de 20 à 25 ans habitant l'Ile de France sont sélectionnées. Mais au final, seulement 4 correspondront à un taux de compatibilité supérieur à 75%: un pseudo top-model, deux secrétaires de banlieue et une quadragénaire en mal de plaisirs furtifs. Peu adepte des amours scientifiques, je zappe sur le *36-15 J'enlève* qui prétend déshabiller des filles sur commande. En fait, il s'agit d'un jeu d'énigmes à résoudre afin d'obtenir des photos de charme ultra-pixélisées. Trop dur, je ne verrai jamais la poitrine d'Anne-Sophie (105B) à moins d'y passer la nuit.

>EXTENUE, les sens à zéro et la libido au point mort, j'écrase la touche fin comme un possédé. Des images plein la tête, je m'endors en rêvant de Victory, de ses seins dorés et de sa voix chaude et grave. Quand soudain un ange passe et chuchote: "Et si c'était un homme?" Tooh...!!

# Interactif Design




DISQUETTE

MIX MODE

CD ROM

CD-I

CD PORTFOLIO

SERVEURS

RÉSEAUX

ALerte orange PREFERENCES

**CONCEPTION • RÉALISATION • DÉVELOPPEMENT INFORMATIQUE**

Microsoft PARTENAIRE SOLUTIONS

ALERTE ORANGE • Contact : Olivier Bodeur • 52, rue de la Tour d'Auvergne 75009 Paris • Tél : (1) 48 74 06 89 • Fax : (1) 48 74 10 71
PREFERENCES • Contact : Patrick Svahn • 28, rue du Petit Musc 75004 Paris • Tél : (1) 48 87 25 92 • Fax : (1) 48 87 26 28

Adresse CompuServ 100573,3110

COMFORT FIT
LC 08
Nouvelle
coupe confort.
Retenez-moi
ou je dors avec !
LeeCooper
Bouge